

一年一度的电玩界超级盛会

TGS 19

亚洲玩家们最为期待的饕餮大展

东京游戏展,是与E3展并称为全球最大规模的电子娱乐展会之一。如果说E3是更加专业的 业内向交流之地的话,那么TGS则更像是一个专门面向众多玩家们的年度服会盛宴。那么 TGS则更像是一个专门面向众多玩家们的年度服会盛宴。今年的TGS,并没有什么激动人 心的新闻放出,或许、TGS跑有的氛围又有豪身参与者士能度划感受得到。

"游戏,活力四射!"

2008年9月24日至27日,全球最大规模的电子娱 东观会之一 东京电玩展(TOKYO GAM SHOW) 在日本东京中沿着春街医险景度中也胜升级高,今年 东京郑采的本里是"游戏、活力回射(GAM Ed. 大气气宁"。 在显示过金融级和场头和制制全域 的持续延进后,现在的日本游戏市场。正需要一个能 中日要标准生机的影响。

4天的时间,转转即过,根据常为统计,今年TGS 标入基、数型下。前两天的媒体目,9月24日为27435 人。25日为2405人,公众开坡日26日为61136人。最 排日27日为71852人。整个展金4日期间的总人场人数 为185000人,与车车相比0了约1万人。明年消息全第 20届东京电玩房,预定于2010年约身月8日或者是17日 到19日为止,像常是在东京幕张园师展发中心部行。

TGS09热点扫描

今年的TGS,说实话没有什么让人履惊的新闻和 猛科爆出,几乎可以用"平淡如水"来形容。大佬们 的基调演讲、著名制作人的采访、大批新作的公布和 明了……—如既往的程序,精彩程度却颇有折扣。

學尼发布会會實底仍然在即等下10月1日全時期 對生物FPS 60, 功能方面是大學中已五點經濟 約至第50, 不但數本會時可以让玩來的游文、對下 来自自引發成別的對效能。是由于"技术和专 有方面的一世展園"而通畅的被取消。PSP 60 上 國功,或、已等期待的情想是為對非常危間的 但在車打了個平局北岸常臣即是檢一家——一戶整於 網管與五可以至一戶所但不以及了條件的來可 但可干稅收約該沒帶物所指言无疑会等一時刻為,相 未分,在於對方方也是完任不能

微软方面,尽管美式主机在日本市场几乎一直是 毫无理性的被冷落,但是这位业界大鳄在每年的TGS

来自稻船等人的不协和音

(高原戶號),是CAPCON在XBOX/80日.按會 并大英次國的全新游戏,据设是因为不愿意修作(勇 同戶城2)出版在18辦成城,著名创作人局的标工, 也让本作參加本第TGS并准结缔功了一个聚金。在聚 会一年被回及99年的TGS怎么看的时候。租船回答道: "放出限期待的去了现场。但来在光部了,这群年 去可下行啊,我想日本业界已经完置了吃……但是还有 发光彩的游戏。这里是为大家各名「《获甲做龙》。

无独有侧、在被同及〈合金旅餐和平行者〉受了 海外部或步生形的时,小岛界大师的管道。"他是帮助 其实我只是从海外游戏上体会到魅力。今天游戏原上 约只需要兵物三家《姓氏检学》)、《中枢海域》), 约客馆身之》就足够了。当然日本命游戏也有精彩 的地方,但我《包括世界泉和游戏性》,变在是没有什 么兴趣、不过、《LOVEPLUS》 例是他聚一一节。

上述兩位的級人发音剛開始出、東部沿近上級过 蘇町賽樓簡繁石。 其实方可不必如此。无论是獨加 还是小岛、都的的磷礦是手头有着百万级大作、并且 在全世界短围内部联得大量反源 支持的官定的暴名游 波射作。他们的概形能力是 是政策支持 化分质能动 虽然言语方值可能过了一点且参杂了些个人基督。但 是数令日本之男系统教学的任务,

看一看如今游戏大作在日本的销售成绩、看一看 传统日式游戏如今的人气程度、再看一看本届TGS展 会的平淡,你还会觉得他们只是危言耸听吗?

















●著名的足球游戏WE系列新作 2010,展会现场提供了不少专用 的试玩机位给到场的玩家。









次除了桐生之外,还有 多名角色可用。



今年《龙如4》的选秀优胜者在TGS展会上登场

龙如》中熟悉或陌生的角色



泽村 遥

与標生命遊鄉鑑的少女 (CV: 打容理應) 桐生的恋 人澤村由美禮留下的女儿,今 年13岁(中学生)。在经历 7 "消失的100亿日元" 事件 和 "弃娘近近藏斗椰件"之后, 和椰生一起搬卸沖總,在桐生 开办的"向日军"孤儿腔殿殿 其他孤儿。一天她在带着小驹 在海滩散步的时候,愿外发现 了一个接冲到沙滩上的人。



冴岛大河

(CV、小山力也)原东城会世并组的部下。在1995年4月 发生的"上野吉春木人事件" 中,他被指控杀害了黑遗组织 "上野城和会"的18名成员, 上后被呼处死刑,但是一直没有 执行。25年之后的2010年3月, 他从东京城州郑到一个中枢的监狱 犯、在26年20年20年3月



秋山 骏

(CV: 山寺宏一)33岁的高 利贷者。据说在几年前的种室 町,他还是一个无家可扫的走 海者。后来是然从事旅馆生意, 成为金融公司"Sky Finance" 的社长。他的公司有个外号叫 "收客所"。专门同那些从别 受借不到贷款的人放贷。顺便 说一下,他的公司接得负"花"的审性 中平军等相任。



古村正义

《CV 成官资金》 28岁。 《CV 成官资金》 28岁。 视厅神宫君生历安全课所属的 用放印理师的落北战就 是所谓的集。"片雪"和"用 管"于一身的角色。他的主 要工作是监督各种风月场所, 排到从中港处,有时还非法所 侧外国人为检工作,还抱衷于 整備。但是他被长弦型其少 另有目的,背后的秘密是……



滨崎 豪

(CV: 高桥Goorge) 管经是 东城会差头铺货, 直易流端组 组形。 在3代中联合华凡社团 "经年" 政安未建、沧滘成员 接顶、石3代结尾的时候从背 层插了相生一刀,之后故因伤 客碧板拭进了就效。在服刑期间,这家伙仍然酸心不死,随 时常备出出级荣士重来,向 桐生报上次的一箭之仇。



莉莉

掌握事件背后秘密的神秘女子

(CV.小澤真珠) 実名、年 館、一切来の均不生在神霊 可发生检由事件的時候、我山 医为当时在现场被警察作为与 套情有关系的责任人带走。之 后地造访了秋仙的悠好。Finance 金融公司、在何如没有担保人 和保金也可以借貸之后、提出 10天之の借貸10日不必要 来。 2首指令日本秘密)



真岛吾朗

人物"島野狂犬"的包工头 (CV: 宇坦秀成)·曾经是东 城会直贯"真鬼组"的组长, 与桐生一马—显是好支兼归 场关系,每次是面必然大打出 手,但是在桐生遇到困难的时 传肯定会出手相助。在09年 的会长争夺事件之后。就把组 织空协小第117课。他则在会

长堂岛大客的支持下重新开展

建筑业务, 承揽各种工程。



星岛大岩

东城会六代目会长

(CV: 德重聯 + 在《龙如2》 的结尾中,因为东城会工代目 会长寺田死亡,堂岛大管在明 会长寺田死亡,堂岛大管在明 会长。之后在2009年峰父孝 发动的政变中遊点接赤。大 举不死之后开始着为于组织与 野球和会发生枪击拳作之后, 又开始服务的输定工作。



杉内顺次

申宣警署搜查一课刑警

(CV. 远藤宪一) 在犯罪现 场一干就是30年的老精刑警。 专门侦破各种杀人事件,在伸 查可一代十分出名。他的作风 十分强硬,对一切坏人部级 城恶如仇的态度,让那些无法 无天的飙社会分子也闻风使 胆。在枪击事件发生后,他 把现场的放山也带走岗向。之 巨破一直盯着彼此弦条线骤。



新井弘明

(CV: 泽村一树 1 作为东城 会下属直系的"梁田组"的下 展组织,"金村兴业"的二号 人物。新并 直表现德田地长大都预备地 建筑田组织老大都预备地将 他作为自己的继承人相比,他 得积极级报多。某日在金村兴 与上野城和金的组员发生冲突 受伤,之后条不了对方。



宗像征四郎

相貌威严的警察副总监

(CV:北大路欣也)他是东京警察担积末端的东京都警视 厅副总监。增说是从基层小管 赛放他起,一步步做到酬总监位 包的传奇人物。管签在1986 年发生的上野诚和会总长遭遇 秦曲的事件中担任警视厅的时候,他在高 后冷静地观望周畴。



城户武

东城会会村兴业下属

(CV. 柳谷健太) 与其他人 相比他的性效就比较低了。城 户只是"金村兴业"下属的一个小弟,是新并的左右手,会 支持性压。城户兼具黑飞两方面 的特高。在新并参入险击事件 市失踪之后(城户在该事种和 一起给为顶登并约下落。



「蛮、更加暴力、更加血腥!

了更多的新萎素,而且对原本的这两大主系统也

例如,3代中将会加入的投技就是以前的作品中 之前、只能按○键将敌人抓住后选择直 接用手撕成两半或是用武器攻击进行连携 这次则 去的敌人,其飞行途中撞到的其余敌人也都会受到





1克里托斯肯后的雅典娜之刃闪耀着血色的火光,对面6 冥王哈迪斯则是使用的两只泛着帐蓝色火焰的钩爪。对决

神与冥神的战争 火与地狱之火孰强孰弱



设定中、哈迪斯戴着一个燃烧着橙色火焰的铁面 杀妻士也用户经验软得变形的脸孔

让所有的恩怨都在此了结

Hades

王 哈迪斯是地狱和死人的统治者 审判死人给 予惩罚。同时也是掌管财富的神。他力量很强 但性格平和,是众神中最神秘的神。在爱妻珀耳 寒福涅被克里托斯杀死后 植要报回此深仇大恨。



悲哀的人生、满手的血腥、使得克里托斯从1代的时候就走上了弑神这条 不扫路 或许 即便是死亡也无法让他真正的安息

重获自由的泰坦族 与克里托斯杀回奥林匹斯

们的力量穿越时空救出了被宙斯封印的泰坦巨神。值得 的是,许多人往往将泰坦(Titans)和巨人(Giants)族 濟, 实际上他们是两码事。秦坦是希腊神话中曾统治世 古老的神族,这个家族是天穹之神乌拉诺斯和大地女 的子女, 他们曾统治世界, 但被宙斯家族推翻并取代。

众神之父宙斯 Zeus

宙斯,希腊神话中的主神、第三任神王、是奥林 匹斯山的统治者。克洛诺斯和瑞亚之子、掌管天界, 以贪花好色著称,希腊神话中的许多神名和英雄都是 他和不同女人生下的子女——克里托斯也是如此。他 以雷电为武器、维持着天地间的秩序、公牛和鹰是作 的标志。2代末尾阶被克里托斯所杀。









《最终幻想13》限定版PS3公布! 纯白色调粉红嵌图售价41600日元

既然是日本的家门口。 FF13的节目肯定少不了。SE 之前已经宣布该作的日版将 干今年12月17日发售,借 TGS的热潮, SE再次发布 了印有FF13主题图案的限 定版PS3, 吸钱的大门又一 次效等的敞开了。



这款最新发布的FF13限定版主机,全名为 "PlayStation3 FINAL FANTASY XIII LIGHTNING EDITION",以索尼新发售的轻薄版PS3为原型,主机和链 机手柄均采用白色涂装,机身正面印有粉色的雷霆手绘图案,靠近光碟吸入 口处恢有显著的""FINAL FANTASY XIII"字样,整体通出一股干净朴素又 不失华美的气氛。这款游戏同搁限定版主机目前已经开始接受预约,预定12 月17日与FF13一同上市,至于价格,官方给出的售价为41600日元(不含 税),约合人民币2953元,以降价后的PS3加上一款游戏折算,这个价格并 不便宜, 有意收藏的玩家可要做好出血的准备。

话说,这已经是SE第二次为FF13推出同捆主机了,难道不是吗?上一次 是FF13的试玩版,就是那个同捆FF7AC蓝光版电影的时候,虽然打的是电影 限定主机的旗号,不过用膝盖想都知道SE卖的那模卷。一款游戏能捞钱捞到

如此地步, 也不得不佩服和田洋一的商 人手腕。日本业界有这样的厂商担当领 军角色,也难怪稻船和小岛的无奈吐槽 了。这4万多日元的主机如果还能大卖特 卖, 那日本业界真的没什么可说的了。 ←多了一个图案和一个LOGO,就多要这 么多钱, 你会买吗? 反正我不买, 不过甘 愿揭钱的冤大头肯定不少。

一款游戏卖两次主机 玩家到底买不买帐咱们走着瞧

集系列大成之作《梦幻之星P2》 特别展出活动,多罗猫客串登场

作为PSP的当家主打游 戏, SEGA为 (梦幻之星P2) 准备了专场油出活动, 这也 算是12月3日发售前最隆重 的一次现场宣传。 本作的背景设定为(梦



幻之星 宇宙)的平行年代, 系统则沿袭自PSP前作,玩家会扮演主人公以一名佣兵的身份在一个 边境星球展开冒险。除了游戏的基本内容外、SEGA特意邀请了TV节 目古拉尔第5频道的女主持人小仓维和女艺人能登有纱到场为游戏作 秀, 现场众多字周字女都为两位集女的青春洋溢所倾倒。此外, 每天 都在PSN上露面的索尼吉祥物,两只黑白多罗猫也出现在了《梦幻之 星P2)的活动中,这也是SEGA和SCE合作计划的一环,据悉,多罗 猫也将出现在(梦幻之星P2)游戏中,以客串角色登场,这无疑又让 本作多了一个不小的卖点、曾经硬件的死对头令次提手走到了一起。



←但凡日本人的活动总 要作一作秀, 拉美女出 來就是为了增加眼球, 顺带喝一唱扭一扭。

曾经的死对头

.

FF13试玩台排起40分钟等待长队 史艾一票看家作品群芳共舞

作为SE腐台的核心,FF13的试玩台就像一块吸铁石、把慕名而来的玩家 们牢牢吸在了其中。围绕着FF13的精美画板,大批玩家有秩序的聚集在试玩 台体验着他们心中的神作。而在场外,一眼想不到尾的排队长龙几乎把SE的 展台围了个水泄不通,队伍最末尾拳牌的工作人员不停的更新着时间标识。 最长时甚至达到了40分钟以上,即便如此,排队的长龙始终没有缩减的迹 象, 直到一天的展会结束, 排队的人群才亦亦不舍的散去。今年的12月17 日,一定是个日本玩家的集体狂欢节。

除此之外,SE还在展台各处设立了众多新作的试玩台。像《光之4战 士〉、《王国之心 沉睡初谜》、《纷争 最终幻想 Universal Tuning》、《最 终幻想4 月之归还),都有着自己的试玩台、还有(铜之炼金术士黄昏的少 女)、(星海传说4 国际版)等也都在大屏幕上公开了最新视频影像。除了 索尼外, SE在本届TGS上的风头绝对配得上"主场"这个词汇。



000000000000000000000

SEGA&3A联袂出演,两大音乐人合作 《永恒终结》现场上演男女服装秀

預定今年冬季发售的〈永恒終結〉是众多日式RPG新作中頗受瞩目的一款,因 为是多平台,又是两大日厂联合制作,受到的关注自然比其他作品更多一些。

今次SEGA专门设立了(永恒终结)的展台,不仅仅是画面、影像的展出,参 与游戏制作的SEGA和3A开发人员们亲临现场,为玩家们解说游戏的魅力。随着 最新的PV演示,SEGA公司的鸟野光弘和3A的胜吕隆之身穿印有"EOE"标识的 衬衫共同量台,逐一介绍游戏中的故事背景、人物角色和战斗系统。比较特别的 是,当他们讲到换装系统时,大屏幕上出现了女主角琳蓓尔的画面,我们看到琳 蓓尔穿着打扮竟然就是两位制作人穿的那件EOE衬衫,而且是無发猫耳服的,很 显然这就是被无限期待的换装系统了,也许两位男主持的衬衫还是配合游戏专门 设计的,不知实际游戏中是否会收录这件蓝白相间的衬衫呢?

游戏还有一个亮点就是配乐,樱庭统和田中公平,两位业内一流的作曲家向 我们表达了对新作音乐的自信,前者是3A作品及〈传说〉系列的御用配乐师,而 后者的代表作〈樱花大战〉系列、〈飞跃颠峰〉等神曲早已经深入人心,由两位 倾力合作的配乐一定是天籁中的天籁。



旺,除了(龙如4)和(梦幻之 星P2)外, 图观人数最多的就 是《永恒终结》的展台了。

TOKYO GAME SHOW 2009

稻船:"日本业界已经完蛋了" 小岛:"我对日本游戏完全没兴趣"

今年的TGS割底如何,不同的人都有 一个不同的答案,但对于並内人士,他们 的回答更值得我们思索。在TGS上,两位 日本最演尖的钢作人,用自己的方式表达

了对日本业界的失道之情。 稻鹼股" 发展在根期特分年的TGS,也 克满树蓝的主参加,但说实话,我非常失 组,这实在是太无聊了。日本业界已经受 置了,无论用之名情。日本世界已经受 这样了,不过我认为定量有一点汉完置 的地方,我们的《房周户报》就是如 此。"——稻船拒绝《房间户城》)以现在 此。"——稻船拒绝《房间户城》)以现在

18類展区后,发表了加上管沿 小島秀主 "与其诚《和平行者》受到了海 外作品的影响,到不知说现识框在海外游 或中体会能力。日本游戏虽然有自己独特的 的地方,但旁宏在是没有任何地震,今年 的TGS只要玩《现代战争2》、《神秘海 城2》和《刺客信象2》三大作成足够了, 其性影思与本维效或繁姿光镜。不过, 《LOVEPLUS》我还是想玩一下的。"—— 在被问及《和平行者》受了海外作品多大 影响时、小岛给出了他的答案。

据然日本是界从来不能少种论。但件 5日本人如此评价上涨波界是是比较少 见的。日本卫界近年来确实呈现出需要 化、封闭化、相外化的严重顾问。高清洁的 发示剂。乘品游戏六月英道,只要占上国 分一点边的贡商都会遭到日本压紧的能差别, 最为于全球化作品的铝粉和小品自然比别 人名得更加清楚。 通畅信的音音使 沉露时间案件后,便知当今日 本少果的体理一种高度重新的机器。

再提一句,名越稔洋普在TGS说过一句: "正因为高清游戏在日本类不好,所以才要去开发好游戏佐其实得好。" 但不要忘了,名越的身意招牌《龙知》是只有在日本才类得动的旁招难他为为两者的观点大相径底是理所当然他。

←如果(合金装备4)没有 欧美的销量,只有日本的 70余万的话,恐怕小岛也 要破口大骂了。

→稻船敬二之所以不出(鬼武者)。 完全是这颗材欧美买不动的缘故。

日本业界也就这样了 本届TGS实在太无聊



两位神的吐槽 之派的无力之举

.................

任天堂正式宣布Wii降价5000日元 2万日元售价目指新的销售高峰

记得前段时间曾一度传出Wi-行待降价的传闻,甚至各大零售商已经下调了Wii的价位、任天堂很快便宣传这是零售商的私自行为,但事实证明,这个否定句只是老任放的烟雾掉而已,任天堂已经宣布官方信息,Wii正式降价至2万日元。

在TGS开展的9月24日当日,任天堂就发表了Wii正式降价的官方声明,由原来 的25000日元牌至2000日元(折合人民币1420元左右),这意味着,自06年发售至 今从未降过价的Wii,终于破了这个"不坏金身"。

任实业社长由耶勒斯股时间普发发过一级营企,称格价这种导及只是贮土机器 在影到成小位近代用,而且时间有限。而且不想让未死消费者将工程更多全额, 因此不打算降价。这是他红口白牙奈自吐出的话语,如今,这个宣言成了鬼物不信 的昏话。老任还是找不住古场的后为法世间的了。也承任,微软的桌后先后侧在了 已之土机的价位。是近几即FSS的网络理心物信于从一条大厂商总检查总路的往 PS3上的东西,再加上常几和微软的体态已靠出路料的原界,已经坐稳的天下态容值 人排动。从他进程这个时候将外。是那智的,也是建筑无奈的。

光荣展台最后的压轴大戏 《战国无双3》变性角色登场

9月27日TGS的最后一 天, KOEI在自己的展台举 行了最后的宣传活动,内 客就是当家花旦《战图无 双3》,同时游戏的问题 角色和玩家们关心的问题 也一并得到了解明。



(战國无双3)的制作 人種沼久史主持了这次专「内容就是当家花旦战國无双同时游戏的 场活动。当有玩家问到"新参战角色心的问戏的新心的问戏的

(被國王双3)是否有移植對林使平台的计划"封,報因干貨"当的 始出了"沒有"的否定部等。并建筑经典年稱PRO是《战器无双3) 的未经数据》,并建筑经典年稱PRO是《战器无双3) 定施PRO与标也是源于企个原因、是于米斯曼效应转形是似什么 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 游戏的主题。 亦是《新史》, 一名为"理之村南城"的新模式,是非常是分解教 等一位他一名为"进之村南城"的新模式,是非常是分解教

業,反素会在其中操作魔丸展开异类的智能。活动最后,担当 阿市尼亚的第四类印势外一名女声优在司卡穿着共向登基,而 这名新语咒,正是最新参战角色——竹中年吴卫的声伏,原本 的天才车等据身变瘦了美少步,无处开始参客落了。 目前为止,(战团无双3)已公布的新武将有——黑田富

兵卫、甲斐姬、北条氏康、加藤清正、立花宗茂以及竹中半兵 卫共六人,鲤沼表示还会有新角色加入近来。



←女版竹中半 兵卫, 给人態 觉比較萌, 期 待和秀吉的狗 血式剧情。

光荣的 光荣的 无荣的 无双

2009年的东京游戏展,用独特的演绎方式

2009年的东京游戏展,用独特的澳大力公司我们展示了什么叫日本游戏、日本业界

●育瑭在TGS09上公布了一段X360大作《分裂细胞 新霉》的最新预告PV,并在其中公布了该作正式发售日期为2010年2月23日,游戏分级预定为18岁以上限定。

※任正式发售日期为2010年2月23日,游戏分级预定为18岁以上限定。

※任证如会

该作正式发售日期为ZUIU平Z月Z3日。即从月级局压产力也的语光与暗的觉醒》,新作符包含 ●LEVEL5联合SCE发布了PS3角色扮演游戏缭篇〈白骑士物语光与暗的觉醒〉,新作符包含 线上和线下两种模式,具体情报和发售日期暂未公开。

级上和孩上两种探点,另外间积水及是出来及Coline)、以PC版为基础、添加动物副构等 ◆KDEFTGS上最新公布了PS3版(真三国无双 Online)、以PC版为基础、添加动物副构等 全新的要集、预定2010年发售。另外,原先公布过的以特洛伊战士为题材的一骑当千涝灾、 下式定名为(特洛伊无双)、院定2010年发售。

●SCE于TGS开展当天,宣布PSP3000日本地区正式降价,新售价为16800日元,从10月1日起正式实施新价格。另外PSP GO价格不变,预定11月1日在日本发售。

起正式実施新价格。另外やWorden中来,现在1973日上中心。 ●山内—與公布了他的紅扇大作(GT餐车5)的发售时间,该传览定2010年3月发售,游戏 将对应PSA网络对战和在被告管聊天,并可以将自己录制的比赛录象上传至网络或传输到PSP 中放赏,新丰寿能SLS Army会收录到游戏中。



女人从20年前沉入湖底的木棺中苏醒,失去了大部分的记忆 但是却掌握着召唤狰狞魔兽的魔女之力,超越了数百年的时间和空间来 到了欧罗巴的边境小镇,无数的天使前来袭击并阻止地,那么她的目的 是什么?又有什么样的命运在等待着她? ····· 曾经制作过PS3/XBOX360 平台的人气游戏《恶魔猎人》的神谷英树。担任本作的导演兼制作。相 验过但丁角色魅力的玩家一定不会错过本作。游戏中的主角是一 ベヨネッタ的魔女, 她将使用武器和召喚术, 对前来阻止她的天使们展 开猎杀,抛却匪夷所思的剧情不说,但是游戏系统本身就有很多独特之 处,在接受采访时,神谷与桥本两位《猎天使魔女》的制作人透露了很多玩 家密切关注的最新情报,下面将一一为大家详细解说。

谷、桥本坦然面对采访

《猎天使魔女》的导演神谷英树和制 ・メケ坡郎 ご 很多关于本作开发的最新情报,其中就包 5性角色シャンス的相关大揭秘,而且还有神谷英树的

义完全大曝光概。 先,在本作最初公布的游戏画面中,一位银发的女性角色 引起了玩家的广泛关注、桥本透露、她的名字叫ジャンコ、是べ ヨネッタ的竞争対手一样的人、担心只是透露名字会让玩家不远 于是神谷进一步补充道。身材纤细的ジャンヌー头惹眼的银 手持短枪、与ベヨネッタ站在一起时给人留下的印象深刻 而且她在游戏中起着非常重要的作用。当记者进一步追问时,神 谷则面露微笑,闭口不语,稍加思索之后打了个官腔,玩家在游 戏进行中会逐渐明白的。当记者问道ジャンヌ这个角色的开发难 点时、神谷将她与ベヨネッタ做了比較、因为ベヨネッタ需要表 虚一些实际操作中的问题,所以需要相当的小心和反复,而ジュ ンヌ就没有这么劳心、差不多是按照神谷自己的兴趣开发的。大 部分要素都体现了神谷的兴趣。

在已经披露的游戏画面中,细心的玩家发现有一种被称为 魔女时间"的技能。当问及于此的时候,神谷显得非常兴奋,表 示此技能的加入了自己对游戏的一些想法。在动作游戏中,如果 只是一味的连打将敌人击杀的话,会十分枯燥,让游戏的乐趣大 打折拍, 如果能一边闪避敌人的攻击, 同时在间隙给与敌人打击 的话,不仅可以让游戏的节奏更加紧密,而且还可以增加游戏的 观赏性、桥本也表示。"魔女时间"这个技能确实设计的十分会 理,不过玩家要想真正发挥出威力的话,还需要根据时机做出正 确判断。神谷说他最不能接受的就是"防守"这种行为模式,因 为在防守的时候,什么都做不了,既然是动作游戏,那么就应该 让攻防有一定的平衡性。而且从主角的英雄主义方面来考虑、防

1 根据新的武器切换系统,与敌人交手摸清底组后 再变换武器正式展开战斗也不算迟。

作游戏违和感产生的一大要因 x作中,即使是在战斗中,也可以随 切換散器来应对敌人。

-可以踩在数BOSS的身体上前行,而同时又不会 减少HP的损失、减轻了玩家的顾虑。

是的方式

的行走方式与传统动作游戏完 全不同。可以在断壁和建筑物 的纵向面行走,用神谷的话来 说,就是将3D空间的使用发挥 到了最大限度,而且将立体改 防战的效果完美展现



在战斗之他可以切换武器这一点,最大限度保证了玩家 简自由,即使是《项击的同时,也可以自由变换武器,根据 涉戏制作人的创作及《 之所以为其设计了大量的武器 就 是不想限制地的战斗方式 而让游戏中的战斗更为自由,疾 京将在游戏中保护可更多的城作乐趣和组合技能,与BOSS的 对敌战条变得更加地面。战斗为式也会多种多样,不会拘滞 一种打法,也正阐释了动作游戏的传统理念。

接近战利器。 孫童红色恶魔



根据战况随时切换 始终保证战场主动机 想換武器。就使用现有 游戏中的性格角色众事 在最新公布的角色

敌方角色 (天住) **登场的角色还是物品道具** 支大的角色群态 让剧情更加 另外,据可靠情报遗露,角色可以使用的 结束的话基本上是不可能的。 更游戏的乐趣,当然制作人说 量远不止个位数、武器的攻击范围囊括了 远三种范围,配合实时战斗姿势切换的 据戏中准备了可以玩一辈子的喇 对想取得高分和挑战难度,成就的新 鄉加入了开灣人和自的華樂研究。

能以此關

尽显女王霸道!

关于魔女的最新技能, 田前公布 的有拷问技和召唤技两种。所谓的拷 问技就是利州拷问器具对敌人旅库 不但是女王型的魔女,而且还有这种 落铜器具的诱惑,这种技能也只有神 谷才能想得出来。但原拷问的对象是 喷血的可人、撇滑的天使们。



1 新茶款人时的陰血场葡萄处可见 的、致人们可要小心了。不然就要被斩成两段了哦

计了若干种武器。而这次登场 的武器是寄宿着亳血的杀人中 財魂魄的火箭筒。真所调生而食 人態,死亦允汝血,光是听了这 武器的来历就让人不寒而栗。

短枪是她唯一的朋友 镜后面隐藏着冰冷眼

建块占领家用机平台销量第一位,并以巨大优势领先(PS3以5500 ●4800台 仅比PS2的2900稍好)。软件方面PS3《羡慕传说》首思

学也让角色的形象大打折扣. 毫急 赚美之道",神谷如是说。

虽然是一款动作 游戏,但是关于实际的战斗和动作的详测。 新分都还有很多未雇之**造,从目前披露的一些动作要**素的细节 来看,没有什么比的幸品能与之比肩。

度女的行走方式 也引起了玩家的英注。神谷和桥本对此也 論与了解答。依然問 之力,可以在建筑物的墙壁和断崖绝雕 村走。在秦寅的培養 行走就好像在地画上一样,这种行走资本

么当然可以无视重力。 神谷说,这样既 让高面更展效果。也同时可以让玩家体验 记者随后问道,是否会将一张解谜要素 融入30立体战斗中时 谷这样回答,"单纯表现出视觉的魄力和 没有策琐的解谜要策。" 在公开的画面中 我们也看到了。魔女 数BOSS的身体进行战斗的迫力画面。 双脚都装备了各种各样的武器。这些 ベヨネッタ双子 聯分为A和B两种形式 **主动作酬售时可以瞬间自由切换,玩家可** 式。在ベロネッタ的技能中、不管是視 以选择适合自己的战 最大原别的两个技能,拷问技一也就是

器具、对天使们进行拷问、大展基础映

设灭性的打击。 能是这样评述的、首先、在游戏中 不但有视觉上的冲击而且还能享受到 **《各首唤除能也是差不多如此,更重要** 作的责快感。关 的是、这些技能充 示了角色的性情。 不过一提到魔女、就 当有记者问道,能否自由选择招出的召 不能让人联想到抄 奥鲁时, 桥本却 否定的回答。每个大度基础晚是根据受 增数人而定的。 人登场的时候,这时玩家就会能。"会有

"而让游戏时刻微物新鲜度。

遗嘱了一些关于 两位游戏制作 最新武器的情報。え 经为大家报道法 拳枪、笼枪、妖刀伸 第五种武器又闪布到 真面目 最新的法律 突度有的武器制造 可以使用它进行扩 也能够实施 起告。李建战中, 財医茶業而

州公楼的召唤基础

随着魔女能力的相关情报越来越具体,量初 给玩家留下印象的那个无记忆冷淡眼镜女的单调 形象,也渐渐从大家的记忆中淡去,取而代之的 是一个冷酷、坚定、思维敏锐、行动迅捷的喘息 女王,不光双手双脚上都有着各种各样的武器。 还有神秘武器可用。

WH 5000

GAME SOFTWARE 09:19 TGS2809:09



诞生的幕后不为人知的往事!

超过50小时的游戏内容

-游戏一共有3名可供操作的角色、那么整个游戏的 结构具什么样不限?

野村在游戏开始的时候、玩家就要决定操作哪个角 色。之后一直到最后通关为止, 都只能操作这一个 人。每个角色都有自己单独的故事,在同 个世界里设 计了三个人的剧情,每个人进行冒险的时候、遭到的故 事和BOSS也都完全不 样。因此整个游戏就像是 个 游戏联系在一起一样。因为选择的角色不同、游戏内容 也有变化,所以在玩游戏的时候,注意不要因为自己一 时兴起、就跟周围朋友们剧透现。

一原来如此。那么, 名角色的游戏时间大约亮说会 有多长呢?

野村照目前的情况来看。一个角色的游戏时间人约是15 小时左右。再加上其他一些消耗时间的部分,三个人-共要花60小时以上的时间才能全部通关。

一三个人是分头行动吗?

野村 基本上来说是这样,但是也会有两三个人一起行动 的场面。主要分为二条主线 Terra追查失踪的德亚诺特 的下落、Ven追着Terra Aqua一边寻找Ven。 切扣心 Terra的安徽。在游戏的剧情方面,每个角色的时间轴也 是错开的。所以玩3遍也只算打了一遍完整的故事。

-Acua的资料到目前为止也没有公开太多,她是怎样 的一个人呢?

野村 她的为人处世的态度非常认真,就像一个优等生。 样,是一个十分严肃的女性。不过她在有的时候也会因 为一点小事就十分害羞。她在对付敌人的时候毫不留 情,但悬对自己的同伴却十分追杀。在三个人之中,她 長做事最熟質的。

----Acua在战斗的时候的动作也很特别、看起来有点像 渊评滑行的样子。

野村 她的动态就是以"小魔女"的气质为概念形象设计 世來的(笑)。

-我认为。很多玩家在玩这个游戏的时候,会对形象 排似罗克萨斯的Ven的真实身份十分关注,而且对Terra 等人的未来也会很在意的

野村 关于这些部分呢,我们已经公开了许多关于这些角 色的暗示,所以我觉得有的人应该已经明白一些了。这 次的谜团也很多,不过我们加进了相当详细的关于游戏 的说明, Ven和罗克萨斯还有以前的主角索拉之间都有

并通的部分, 从性格上说, 积极乐观的密纹似乎和Ven 更加接近。然而、索拉似乎是 个无忧无虑的人、而 Ven的性格相对来说比较严肃, 所以素拉和罗克萨斯的 性格在他的身上都有体现,一半一半的样子。但是在战 54的时候他是反手握着钥匙剑的,在制作上,我们使他

的操作感与索拉和罗克萨斯都不相同。 ---这次的敌人"无知者"是什么意思呢?

野村 敌人的名字用英语表示是"unversed",是由负 面情感产生的。"对生命没有充分认知"的意思。其内 涵教想大家玩过游戏之后就该明白了。

全新的世界令人期待

——这次新追加了两个世界

野村 这次在剧情方面我们会使用更多的篇幅来描写。不 只是《梦诞》的故事。途士尼作品本身的很多故事也会 体现出来。

——其中还有《灰姑娘》里试穿水晶鞋的经典场面呢 野村 这个是我特實加进失的。因为是《灰姑娘》的故 事,怎么能缺少了水晶時的別情呢 笑)。就其他方 面来说,像Ven和杰克一起行动,尽管不是贯穿整个游 戏、但是主角和次要角色一起行动的场面在故事中也会 时不时地出现。

~《翟际宝贝》的故事也是花了一番功夫准备的吧 野村 因为这是史迪奇以前的故事 并非发生在夏威夷, 而是在宇宙空间。这个角色很受人喜爱,在太空船上登 场的话,给人的感觉应该是不太一样的,总体说来应该 会很有趣的吧。

"七公主"的渊源这些谜团也会在游戏中解开吗? 野村"毫无阴暗面的光明之心"这一点的确是和游戏有 关的。但是说到在睡梦中诞生,指的并不是公主们诞生 的事情、而是因为内心蕴含光明的之心人出现了其种状 况、因此三个人就此展开调查。

无需消耗脑力的爽快战斗

本作的战斗概念是什么?

野村 省了 (358/2 days) 和 (Coded) 的制作经验, 我 们可以说这一作是历代作品中进化最穷等的一代《王国 之心〉。主角们都有着超人一般的动作,在游戏中可以 体验到和密特截然不同的感受。这可能是系列中能给人 带来最高竞步感的游戏了。其中新加入的战斗系统包括 **建**面指令和锁定强攻,这些都是游戏的战斗部分比过去

-使用牌面指令的战斗,它的特色在什么地方呢? 野村 我想,相比一边深思熟虑 边战斗,还是靠反射神 经战斗的部分比较多。因为可以凭着不同的感觉来被 钮,这种简单的战斗方式很容易上手。

-牌面内的指令可以自行设定吗?

野村 是的。在设计上可以事先预设各种技能,进行个人 化的调整, 避免在战斗中出现各种繁琐的操作。就像 (王国之心记忆之错)一样, 事先把牌面构筑好, 然后 在战斗學就可以不断使用这些招式。尽管这些技能不会 像卡片一样越用越少, 但是使用 次之后需要过一段时 间才能再用。和战斗系统相辅相成地、成长系统也会做 州比较大的遗移、网络也会有所改变。总之改变得很大 就是了,说不定改得似乎有点过头了(笑)。不过这是 我们深思熟虑很久才完成的系统。

今人在意的续作是什么?

-TGS马上就开展了。会有试玩之类的展示吗? 野村 这次因为是按照游戏发售日程表进行的开发、所 以不会有太多的试玩展示。最多也就是预备一些小型 的武玩空间提供给大家。以前请参观者入内现赏的大 型封闭式影院也取消了。不过、〈梦诞〉和FF13的试 玩还是有的。尽管画面会小一些,但是我们会安排试 玩的玩家观赏这两部作品以及《纷争 最终幻想》等 新作的最新公布影像。因为公司的方针是发售日靠前 的作品要优先考虑、所以像(Versus 13)、(Ag to 13〉和〈寄生前夜3〉这些作品,可能不会有更多的 新影像公布。

那么,大家最关注的本作的发售日决定了吗? 野村 因为要考虑到和FF13发售日协调的关系,所以教 们还在商讨。因为FF13的开发比本作早,所以还是 FF13先发售,本作要晚 些。不过我想不会让大家等 太久就是了。

- 顺便问一下。本作通关之后、玩家们会不会因为结 局的原因而想玩1代等有关联的作品呢?

野村 这个 · 一因为有很多谜团,应该会有一些玩家 玩过之后想去玩后续的作品吧。本作也收录了绝密的

"后律作品" ? 你说的难道是《王围之心3》吗? 野村 既然是后续作品,那么还是请在今后期待我们的 后续报道吧 笑)。

一机关全部成员的基本情况介绍 全部成员的基本情况介绍十二

形找失国的捷叉诺特而穿梭于名

我和李女严护着他们 3 3

这不明的秦拉、也来到了这里

姑娘藻扮成舜坐南瓜马车的高贵女 子 并且给了她一双水晶鞋 促成了

世界中的王国继承人 在集会上对灰姑

かばよいい - 対発策 が近点が終め、近さが使った。 2 複数率、空輪が急送供 - 2 発助

77 第7章 人 城市特別 在3. 上 8. 洋無文地品626号 (最后文贝里

LEGENDS OF

	**** ****	Į,			
-	41.4	KOE	格米	5.5	
	\$ * ' A/I		15	778.	

"无双"的邪恶之条在美指了三国和日本战器之后,又集向了西方世界



持洛伊人为自由而战 希腊联军英雄集结

战神"阿克斯斯的 1.4 **李之辈、快报上你何事亲**

· 电影响在新光管规则 是是一种市场和超级中

在战场可以拾取武器随时投入战斗



各都有趁手的兵器这一点有 传和有理于的共命这一点有 所不同,可以使用地上抹起 对当五。也可以使用敌人崇 者的推导或量。除了武器使用 的变化之外,也可以使用投资 武器, 进行远距离作战



战阵系统令NPC的实力大幅度提升 殒命在瞬息之间

极大。不管玩家2 绿的是哪一方阵营

敌人都会根据自身 的兵称特点来们通

战阵,著名的清晰

荷马虫诊原着中所没有。游戏中都 加入的战斗单位,力量和速度都完

全超越普遍的战斗士兵,在英楼举 出的这款希腊神话游戏中,神兽的加入令游戏的可供超术性大大挑离。

待洛伊国的王子,在斯巴达与国 的妻子海伦发生恋情,将海伦带往 ,从简引发新巴达与蟾冻佛 之战,最后导致城部的疆灾,也是 对阿克琼斯施放冷等之人。

再现荣耀吹响冲锋的号角!

与历代无双一样,本作中可用的角 多,并且性格分明,特点各异,玩家既可以扮 演侵略军希腊、也可以选择扮演防守方的特洛 伊城邦, 希腊方的传说英雄阿克琉斯。 奥德 修斯都在可选之列,而特洛伊方可以使用的 有"弑粹者"帕里斯和特洛伊悲剧英雄赫 克托尔,不仅有丰富的人类角色可供选 操,还可以操纵神兽。

---位举人举神的

英雄人物,母亲是海洋女神忒提斯, 令待洛伊从侧风表程;与主帅阿伽 门农发生冲突后提战,而后因朋友 之死重新上降,最后中畴前而死。

。 在特洛伊战争前曾劝双方基战但未

學。10年1日第1日以下13日正日本社 養殖育功,最后賦本与计及取特施 伊城, 将斯普从地侧上被抽

特洛伊王子、帕里斯的哥哥,有特洛

伊第一勇士之称,蒙着为"特洛伊的 城墙"。虽然明知不疑也勇敢接受阿 5克斯的技战,最后光荣战死。与美 弟不同,连敌人对蛇也充满敬意。

3000价格下调,PSP Go蓄势待发! 感当道、PS Home将进一步拓展

株式会社Sony Computer Entertainment在9月24日TGS开展当 天,于幕张会场临近的国际会议中心举 办了2009年度下半年的战略媒体发表 会 "SCEJ Press Conference" 。负责 SCE日本地区统括事务的总裁肯思、雷 ⇔ Shawn Layden I

在发表会的开头, 雷登向大家介 绍了PSP主机的发售状况。截止到9 月, PSP主机在日本地区销售已经突 破1200万台, 到今年12月底 PSP日版 作品的数目将超过1000作。从10月1日 起, PSP3000的价格将下调至16800日 元、约合人民币1276元... 已经发表 的与〈GT赛车〉同捆的PSP套装价格为 22800日元。另外,与Konami合作推出 的〈胜利十一人」EFA冠军称特别做" 提基由将在09年冬季发售。

男外雷登也向公众宣布了11月份 日版PSP Go发售的情况。届时将在日 本举行 "Start Campaign" 特别活动。 凡陶入PSP Go的玩家,可以在14部作 品中任统一部免费下载。对于PSP Go 发售之后该机亚是否将取代3000的 问题,雷登明确表示 "我们将结合

舌方式、为双方提 供商品。4 由此可 见今后的PSP主机 将是PSP Go5 PSP3000平行发售 ph 次数。

的特别客人是《GT 寒车)的开发者山

2后被读上台 内一典。山内氏对 1 今年还要玩什么赛车游戏? 当然是山内一典的GT系列了。 于PSP版(GT赛车)进行了介绍,其中

包含以前没有公开的两大特征 第一是 游戏系统的变化。本作可以通过 ADHOC方式对战,包括 "ADHOC对 82", "Trade & Share", "Party Pace"、"A Driver Mode" 四种不同 的模式。本作强调 "和朋友 起增进乐 趣",并且为此采用了专门的技术。第 二点是在PSP版中获得的车辆可以在 PS3版(GT赛车5)中被正式排承。57 家们在游戏中打出自己喜欢的赛车之 后,可以通过与PS3的互动,将其用在 将来发售的GT5正式版里。在买到GT5 的当日就可以得到很多车辆,玩家们在 证PSP版的时候,可以激你信心地期待 5代的图案。说图大家最关心的GTb发 售时间, 山内一典宣布该作"将于 2010年3月发售"。他在同时表示 虽然也想尽早地发售这部作品,但是考 成更GTB的制作规模和质量。这个时间 已经是最短的了。"

随后上台的是SE的 北湖佳范。他向玩家透 属了FF13的具体制作指 况, 次部作品的制作日 经基本完成,发售日也 早已确定。届时将发售 同捆版PS3主机 *F NAL

FANTASY X !! GHTNING ED TION"。该 ‡机与先前发售的新型PS3 样,外 壳是陶瓷白, 上面有FF13 主角雷霆的 画像。这款同棚PS3的硬盘容量为 250GB, 价格定在41600日元。

与PS3相关的最热 1话题自然是在 E3时公布的体感装置"Motion Control er" 暂定名 。平井 夫在 演讲中透露。该装置目前已经处于开发 将沂完成的状态。在发表会现场、演示 的是(小小大星球)的Motion Plus对 店版。溶示者一人使用Moton Controver, 另外一人使用霧动手柄 进行对比操作。该装置还可以和 EveTov配合使用, 玩家们在廣示中能 够充分感受到这种全肠直感的操作方式 给人们带来的乐趣。此外该装置还将推 出多个对应游戏, 提张啦,和(Mr Pain) 都在开发中。除了SCE的作品之 外, 大量第三方也将跟进, CAPCOM 的竹内质表示,包括《生化5 等作品 都将在明年推出对市本或提生的版本。



Natal如箭在弦,70%第三方强烈支

微软于9月24日在东京TGS展览会 上宣布,包括Act v sion Blizzard、 Betnesda Softworks, CAPCOM, Disney Interactive. Electronic Arts. Konami, MTV Games, Namco Banda, Sega, Square En.x, THQ N 及Ubisoft等全球顶尖游戏厂商、已表 汽支持微软的 Nata 计划 , Project Nata , , 将采用 "Natal计划," 的崭新 技术开发新游戏、共同创造彻底摆脱游 戏控制器束缚的娱乐新体验。

微软表示, 今年的 E3展中发表 "Natalit"划" 距今不到3个月,这项宣 布显示业界各大厂商对次的肯定、以行

动表示极大支持。这些 厂商在Xbox 380 上推出的 游戏作品销售数量占所有 第三方厂面的70%。还 包含了许多全球玩家热 爱的系列作品。

"Xbox 360 69 Nata 计划, 打破了游戏创作 者的包意框架, 给予他 所未见的新作品。"微软互动娱乐和:18 部门资深副总裁 Don Mattricx 表示

"我们这群创意似件已经看到。"Nata 计划! 为整个游戏业所带来的惊人的 元号。这同时证明了Xbox 360不仅仅提 供了当今最佳的游戏及娱乐,同时以创 新的思维带领产业趋势与风潮。"他表 示, 全球知名游戏厂商针对 "Nata it 刘"所指出的最新游戏开发内容、将在 近日内陆统对外公共。

微软此次在东京电玩展中举办大 型研讨会, 查请到一位知名游戏制作人 参与讨论,包括 CAPCOM的稻船敬 二、Sega的名越稔洋,以及Konami的



们更大的想象空间与新 ↑对于Xbox事业在日本的拓展、泉水敏这些年来一直担 体验, 协助伙伴开创前 任事业推广的角色 尽管背后的辛酸运运多过喜悦。

八岛秀夫。这三位游戏制作人将在研讨 会中一祠探讨利用"Nata 计划"的技 术应用在游戏产业上的无限可能性。

微软间时也公开今年6月初取得 "Nata 计划" 开发餐件的全球游戏厂 商,此次通过东京电玩展开幕式表达对 "Nata itt," 所感受到的惊喜与对未 来远景的湖迩如下

Electronic Arts 总裁 Peter Moore "在 Electronic Arts, 我们的项 实开发团队正在致力研究开发 希望能 位用这项 47 界的器新技术, 打造出令玩 家们惊艳的全新运动与竞递游戏。

Activision B zzard 金米副总器出版 总监 Dusty Weich 进一步表示 " 我能 偏列或导到Nata 计划未来对游戏所产 生的影响。它不仅只是:LXbox 360主机 更吸引人的配件,更代表了娱乐所能体 现的新境界。

CAPCOM 研发管理群总监积船数 表示 "我个人对Natal计划非常感 动,它彻底能动了我们游戏创作者的心 灵, 教认为这将会为 Xbox 360 玩物 带来全新的游戏方式与全新的惊警、同 时也对未来游戏的开发带来与众不同的 创新内容。Natarit划绝对值得全世界 玩家及合作伙伴的期待

...bisoft 独行主管Yves Cuillemot表 "过去使用传统,游戏控制器所受到 = 的限制,让许多潜在玩家觉得过平图师 福不蔗使用、现在这些问题将可以完全 解决。我们一直认为Nata计划潜力无 空, 玩家的身体本身就是最棒的游戏接 □。 Jb soft 已经打算运用这项优势来 设计新类型的游戏作品、让玩家可以体 验不需控制器的游戏,以吸引更多人尽 快查等激砂层微。

微软表示 除了来自游戏业各界 广泛的支持之外,微软自家的微软游戏 I作室也正全力投入各种娱乐面向多样 新杏体验的研发工作。微软游戏工作室 副总统 Phil Spancer 表示 "我们的研 发闭队运用Natal计划的技术,创造出 前断走布的各种娱乐体验"。

微软指出。"Natal计划"是着眼 于未来的科技, Xbox 360 同时也在东 京电玩展公开热门的 Xbox Live Arcade 游戏、其中包括了(Toy Solders)。 (Snoopy Flying Ace.) (Bomberman

l ve Battlefest),以及(PayStorm HD)等、众多的游戏选择, 为求让 Xbox LIVE Arcade 稳坐最具创新的下载 游戏平台的王位。这个计划已经吸引了 很多游戏商的兴趣, 从现在开始 年之 内,将有大量对应体感的游戏登场。

"我要确认的是PS系的核心是游戏。 基调讲演社长平井一夫致辞PS事业

由社团法人电脑娱乐协会 CESA 举办的2009年东京游戏展于9月24日 在东京幕张会场开幕。与此同时召开的 "TGS游戏论坛"在开幕的时候,按 翔莺侃, 由各大游戏公司的摹调讲演开 始。这次的基调讲演共分为两个部分 第一部由SCE代表取缔役社长平井一夫 主持。第二部分由CAPCOM、Spuare En x. KONAM , Bandai Namco Games等知名会社的社长、总经理

共同参与。

由于基调讲演结束之后SCE要举行 单独的发表会,因此平井一夫的讲演以 SCE本社的战略方针和今后的行动为主 题。在演讲的开头,他首先就 PlayStation事业部创立以来, 受到的所 有玩家与厂商的支持表示谢意 PlayStation平台诞生15周年的今天、对 于所有的支持和激励、我们表示被心或 意地感谢。今后我们将该回'所有的游

对在这里继续 的 原点,为这个目标 继续努力。

SHOW 2009

之后平井氏对 于近年来玩家群的 生活方式的转变 认为 显然现在说

起来显得有些过时,但是网络的普及毕竟 是最基本的关键字"。网络为玩家带来的 改变,可以总结为8种不同的体验 游 戏、交流、观赏、倾听 发现、食造、 共享和学习。通过以上几种 活动, 玩家 们在网络时代所得到的种种乐趣、对他 们的娱乐生活产生着重大的影响。

平井以现在PS3上流行的(小小大量 球》和在欧洲人气高涨的"Sing Star"为 例, 讲述了网络对游戏产生的意大影 响。《小小大星球》本身软件的容量并 不大, 但是留给玩家自创的空间却可以 说是无限大的。目前全世界的玩家 共 设计了128万个不同的关卡。每天玩6 个小时,一年365天不停地玩,都要花 上29年的时间才能全部玩通。从中可 以看到网络化的世界中,一个游戏可以 扩展到什么程度。而 "Sing Star 的歌 曲下载数量之多、已经远远超过了目前 对应的最大存储媒体的容量。平并推 断。在今后将有更多的对应网络的娱乐 内容在游戏中出现。

说到这里的时候,平井话格一 转,向在场的众人说 "在这里我要确 认的是, PlayStation系产品的核心还是

游戏。今后我们将注入更多的力量、包 造出更多优秀的作品。"平井将今后 PS系游戏主机发展的希望寄托在第 方身上,他认为,新型PS3在发售之后3 周之内销量突破百万, 虽然价格因案是 一个原因, 但是只靠便宜是不行的。在 今年年底有200款以上的第 方软件加入 PS阵营、为PS3提供了坚实保障。

之后平井向公众演示 / PS3层新的 体感操作装置Motion Control er 暫定 名),并且强调该装置即使对核小玩家 也是有用的。之后又向大家介绍、为对 应无UMD的设计, 欧美加区将有1700 部作品对应下载,在日本,到11月的 时候,下救游戏也会达到450部以上。

最后平井谈论的话题是PSN网络 服务。今年PSN的发展速度是去年的3 倍,今后SCE将继续以游戏为中心,继 统强化视频下数服务, 同时推进浮画等 其他娱乐内容的下载服务。

在讲述今后战略与游戏演变的时 候, 平井 夫指出, 目前游戏发展到这 个地步,人机之间在情感上的交流还停 留在单方面的地步。体感操作实现了 Motion 今后的游戏要向 "Emotion (情感)方面发展,这方面需要硬件的 进化和技术的支持。这样的概念现在来 骄似乎还是有点超前的, 但是在未来并 非完全不可能。在未来开创新的游戏方 式、将是游戏制作者追求的目标。

→PlayStation Home与PSN服务将 在未来成为PS系主机最大森点 广大玩家们也颇为关注。 **500000000000**

全球时代顶级游戏商的战略展望

在平井一夫社长的讲演结束之后 日本业界各大厂商的社长和主要负责人 登台继续第二部分的讨论。登台的与会 者包括株式会社CAOCPM的代表取缔 役社长迁本零弘庆、Square Enox社长和 田洋一氏、Banda: Namco Games社长 鹲之泽伸氏、Konami社长北上一三 氏、SCE全球工作室总经理官田修平 氏。以及举办方日经BP社电子机械局 的局长成见直树氏。6人就三个不同的 生题进行了交谈。

†在缩受日经BP采访的时候,平

并表示了对朱来的担忧和希望。

首先讨论的话题是对日本家用游 戏业一年的总结。自从去年9月、席卷 全球的经济危机影响到各个产业、游戏 量自然也不能牵免。一直到去年老天为 止、业界一直笼罩在金融风暴的阴影当 中。日本国内由于少子化造成的人口浪 减,以及现有技术的饱和,都构成了对 游戏五发展不利的因素。在过去的一 年中, 玩家的游戏习惯也发生了很大 的变化。虽然掌机早在几年前就开始 普及,但是过去1年里掌机玩家数量的 发展有超越以前的趋势。〈怪物猎人 P2G)、(勇者斗恶龙9)等作品都是 影响掌机普及的重量级作品。而玩家17

在玩掌机游戏的时候, 交 流比过去又有了更深一步 的发展。对于经济危机、 Konami的北上社长保持 整乐现的态度。他认为, 从93年到04年的"失落 的10年",指泡沫经济使 日本社会处于低迷状态的 10年)中,游戏业并未资 遇,而是以惊人的速度发 ↑新时代的游戏市场应该怎么发展? 作为日本业界最大

是在那10年中诞生并且兴盛的。在过 去一年的经济衰退中, Wi 依旧取得了 成功、PSP和NDS更在玩家当中进一步 普及。因此在今后的一年中、继续发 展以家庭为中心的玩家群、扩大游戏产

业、是各大厂商所要做的事情。

会谈的第一部分用绕"全球市场 竞争中日本的视点, 以及在全球市场中 应该开发的游戏"这个话题展开。随着 经济全球化的发展、现在许多日本厂商 的游戏都开始直接在海外地区开发。在 谈到海外开发的时候, 鹅之泽社长坦 言,现在海外开发费用比在日本国内高 出将近 倍,现在整个市场不够景气,



服着。初代PlayStation就 的游戏软件商,各位社长们各自抒发了自己的观点。

市场规划等工作也不好做。之所以选择 海外市场,与其说是为了利润,不如说 是为了生存。在美国开设的全球工作 室,由于文化、意识形态等差异,制作 游戏的17程十分照解, 日本游戏的本土 化工作也不好做。实际上、文化的差异 往往是明确全球交流的最大障碍。不同 地区的人们喜欢不同风格的作品,日本 公司开发海外游戏、就像让日本导演执 导好莱坞电影一样,往往是费力不讨好 的事情。就亚洲市场而启,浅见氏对中

国的ChinaJoy评价颇高,认为这是 个 "了不起的阵势",但是在这样的市场 上、也很难感觉日本游戏存在的必要 性。日本的动漫产业发展了几十年,在 亚洲确立了第一的地位, 如果能够很好 地利用这一积蓄 那么日本大概可以保 排自己的优势。

最后的诱绷是"今后的游戏如何 开发"。去年一年来,家用游戏的网络 化、便携式游戏机的普及和体系操作的 成功应用,都给与会者留下了深刻的印 象。由于玩家们的生活方式和游戏习惯 都发生了很大改变, 所以今后的游戏! 商们要谋求发展 就必须改变自己的经 营方针。在激烈的竞争中,卖得好的作 品与卖不出去的作品之间的落差越来越 大, 其中取得成功的游戏, 不是从制作 者的视点出发, 而是从玩家们的视点出 发而制作出来的。开发的游戏要有意思 才能吸引玩家、只有获得玩家的认知。 才能取得成功。现在的游戏与玩家之间 交互的部分很多, 如何从顾客的提点者 庶, 满足他们的要求, 制作他们喜欢的 东西, 存立方面, 制作者的手段不仅仅 限于自身的能力,在今后增强交流也是 得至关街要。必须撑密新的收益模式。 在现状的基础上继续前进,这些工作都 需要十分艰苦的努力才能完成。危机的 背后往往隐藏着转机,这是具有东方哲 学和世界观的人首先想到的。充满危机 感的日本游戏厂商、在面对全球经济现 状的问题的时候, 将共同探索容破重 围, 再创细瘤的省路。



本地。地址的 以理想从本种世域的等域。 可以 可以是,被表本种类。可以





是我斩杀,斯无遗婆! 我面前所见之敌,不论何此时此刻,我身化作恶鬼修罗道者,所谓诛尽对车

格尔巴 出身地不



《DOX.350的机能保证将游戏完全移植, 画面效果与铁机版相比着不胜色,而且 还编加了家用机版本特有的内容。

₹闪,群敌闻风丧胆! 。电光石火激烈对决

激斗!剑豪决死战,舞动必杀之刃



作为《侍魂》系列15周年的 纪念性作品,《侍魂内》是一部以 Taito的Type X2基板为平台制作的 3D刀剑格斗游戏。本作3D化初束就 是为了延续过去县花一现的3D版侍 魂的精神。本作将于年底移植Xbox 380. 国内的玩意们也有机会接触 这部最新的传魂游戏了。口文/猴子 这位牛仔大块和加尔。特不 问,是个类。的美国人。武 酬用的是双数。社 第二似



↑ 在两剑交锋的时候。会出现这样的特写 镜头和火花四层面光井举的效果

亲身体验残酷的对 本件的操作系统与2D最大的不 凤岛将斯语引力纵折和横延(死力 唯一样)。而含锌锌键可以使应盖 种等面的排放



练习剑术

非形形的



NINTENDO WIL	AF 语名 英超传说			2000年19月7度	
Later .	用物物品	Bandai framco	档点"	日动	
400	DVD-ROM	Α	480p	- 資格度	

Bandai Namoo Games今年推出的〈传 说〉系列作品中, (圣恩传说)是以Wii 为平台的原创作品。本作以大海阳绕天空 的埃菲尼亚世界为镉台, 讲述主人公 行 在温德尔、史特拉塔与芬迪尔3国幼争 中,坚守信念与保护内心所要之人与事物 的故事。(传说)系列一向以故事性见长, 因此本作的剧情绝对是吸引玩家关注的。此 外。游戏的人设仍由传说系列招牌画师い たむつみ担任、看来表情順坏的CG 版(心灵传说)给Banda Namco带来的 教训还是很大的;笑!。本作承袭了系列 的动作战斗系统、并且首度采用了可以依 照战斗状兄切换攻击方式的"风格切换 锁性动作战斗系统 各角色在战斗的时 候可以依照所持有的武器切换战斗风格。 提供更丰富多变的攻击与战术。除了双节 權之外,本作还支持Wii经典手柄和经典 手柄Pro版操作,喜欢传统操作的玩家这 次可以安小子。

马利克(声、东地宏树、

年龄: 40岁 身高 186CM 体重· 76公斤 湿德尔王国骑士学校的教官。本身是 个严 格认真的优秀战士、性格耿直、但是也懂得 变通。阿斯贝尔一直把他当作自己的榜样 对其十分尊敬。他的武器是镰刀一样的 镖,属于远距离攻击的武器。



说系列量产化最

· 尽管传送器列最近] · 基本资格的的格。但是 大部分电视游戏主机平台上的作品都还算是中规 中矩的,本什自然也不例外



游戏的战斗系统仍然定和"点前一样的直线成功性战斗。 产各种模型表现优秀的必须接



↑ 道具调和系统也是必不可少的 核卵玩穿的以 堂,一旦达到某种状态 料理系统就会发动。

轻松上手的战斗系统

配合各种业条技华丽演出的



↑在使用必单转的时候,会出现私齿镜 5.6°% 写画面 在3D的表现下镜头表现得更加灵活。 +加入了新角色的队伍。无论战斗能力还是平 均年龄,都比以前上升了不少。谦让这位看起 来年纪轻轻的大叔足足有40岁啊





年龄 22岁 身高, 155CM 体置· 45公斤 好奇心旺盛的天才技术者, 性格开朝, 容易 与人相处 是队伍中的疯笑纳色。尽管有时 候不忍彻脏分青状况,但是在太家 起讨论 的时候 矿砂带换出传入 擦出 与大多也





TGS开展前即发表海量新作! "EA SHOWCASE TOKYO 2009

幕的第一天,而在TGS2009开幕前 天,即9月23日,EA发布会就率先召 开。该发布会 "EA SHOWCASE TOKYO 2009"在号称下世纪理想东京 风貌的标志性建筑磨天楼的"六本木之

† 这次的展示会充分体现了EA对日本市场的重视。

丘 里举行, 到场的EA高层有日本方

面总经理Rex shibashi, 以及牧田和也

、FFA2010)、村上贵宏、少年鬼忍

传》、Benort Richar (战地双雄)、

Steve Papoutsis (死亡空间 血统)。

Mitch Jeno 我与模拟城市特工)、

Joe Booth (极品飞车)、Km Swift

(求生之路)、Jonathan Knight (但丁

如歌, Karl-Magnus Troedsson, 战

发布会开幕,首先放送的并非 (FFA2010) A及(战地)等EA的招 牌游戏,而是EA日本分社开发的NDS 原创新作(少年鬼忍传 旋风)的宣传 影像 该作与NDS版的(寒尔达传

说 梦幻的砂时计》十分 相似, 是由日本EA独立 开发的作品。实际上,本 作确实是受到(柳尔达)



像播放完毕、EA日本分社总经理Rex ahibash 上台政群, 并开始详细介绍(少 年鬼忍待 旋风〉的各方面情报,并由村 上帝宏観答记者问题, 目前本作开发进 度已达到70%,有望在明年春季发售。

随着 (FFA2009) 的成功 制作组 在广泛听取大量玩家的反馈意见之后决 定对〈FFA 2010〉在09的基础上继续 进行大幅茧新,届时本作将会在真实性 和球员避模上下更大的功夫。 电作小 组的发言人Dave Rutter说 和09相 比,本作将会让足球游戏更加专业化, 拉声化, 在细节上也全更加追求。总之 本作绝对会是 歌fans向的殿堂之作。

(极品飞车变速)是(极品飞车) 系列转型之后推出的首批作品当中的次 世代版,在风格上依然将保留系列前作 的特点, 辩片级质量的出色画面和近似 真实的驾驶感受依旧是游戏的主要卖点 所在。而作为任天堂Win和DS平台独占 的〈极品飞车 氦气〉 以完全独立于 其他"极品"的风格推出,本作所强调 的飘移爽快感和极速飞奔的刺激,完全 摆脱了传统"极品"的风格、给玩家不 一样的体验。

(求生之路) 帶给玩家充 滿 "欢乐 的游戏气氛。四名 牵存者面对有如洪水般的丧尸 军团, 在到处都是死亡陷阱的 环境中步步为营,拼命逃出生 天, 过程中央杂糖惊恐、惭 怒、热血、欢乐与疯狂。〈求 生之路2〉核心玩法承遊前作设 器、四位新面孔的幸存者、全新的剧 情、对话与多人游戏模式,甚至还出现 了更恐怖的感染者。

(但丁地狱) 是根据西方传统观 念定义的地狱和炼狱的理念来制作 的。就像诗歌里所说的那样、EA为我 们是现的冒险将会经历所有的9层地狱 审判所 贪色、饕餮、贪婪 愤怒、信 奉邪赦、得暴、散诈、背叛。但丁是为 了找到。爱的人贝瑞特丽卉而前往地狱 的,游戏很有(战神)的特色。在很多 人看来, (但丁地狱)景 部排战(战 种》的游戏大作。

(战地 叛逆连队2)是EADCE 研发的第9款 战地"系列作品。同时 它也是《战地 叛逆策队》的直接续 作 不仅继承了前作特点, 更调整了游 戏细节设定。游戏在优化的同时,加入 了建筑物等体框架和细节物体破坏效果 的支持。此外、本作还是首款能够自定 制载具的"战地 系列游戏。



定,但加入了超过20种的新盐 1向日本玩家传播英式游戏 是EA近年来的工作。

dank appacaceaeconocorda ! KOEI TECMO 2009网络游戏博览会

三国战国大航海外带无双群芳共舞 《信长野望Online》

一下次扩张追加包会何时发布呢?

渡边知宏 距离下一次的扩张包发布已

经不远了, 我们正在日以缩夜的制作

中。我可以保证 我们正在制作的暴非

常强的内容。详情将在近期公开、敬请

一名普遇人身处乱世的按马人生。前段

时间发布的最新资料片(争霸之章》将

这场线上的模拟乱世点燃得更加旺

盛。本次的更新可以让玩家在游戏中制

选篇于自己的家和屋子,还能把可爱的

身为日本战国时代的一员,体验

抱心十二分的躺待。

正所谓随时垫者为俊杰、脱光针 也开始了对网络游戏的全面进军。在今 年的TGS上, KOE TECMO(以下简称 KT 举行了夸场活动"2009网络游戏 展", 图绕着同社众多网络在线游戏的 育传展出, KT为玩家们描绘了一幅与 众不同的历史画卷。

(信长野望Onine)、(大航海时 代On ne)、(三国志On ne)以及全 新公布的PS3版《真三国无双Online》 和TECMO招牌作品(死數生Onune)。 集合了众多人气在线游戏,KT召开了 这场特别祭典。这场活动特意激得了 每部作品的挂牌制作人到场、与玩 家们展开近距离的交流对话, 渡边知

宏 信长1、屋美贵史(大航 海 、藤質和博(无双)、上 野彰 (国志 、梁取和彦 (死或生 组成豪华的制作人 团体,采用现场可答的方式。 向玩家们——解明这些游戏即 将包含的全新要素。同时,他 们还生动具体的介绍了每部 作品的精彩魅力、力求达到 最高的期待度。



猫脉当作宠物留在身边。

*PS3版 III 国无双Onine)的发布、意味着KT网 络游戏已全面进军家用机市场。

《大航海时代Online》

- 豐陆亚洲市场后,该作还将推广副 全球市场、这不会造成玩家群过于分散 吗? 比如交流上的问题? 履業者史 这款作品目前正计划在欧洲

市场登陆,我们从一开始就考虑到了 玩家之间交流的问题、针对这方面进 行了优化。今后将陆续追加临近欧洲 的各种迷宫, 从新手到高手都能在 紀倫快的習除。

-今年12月将追加日本的港口、新 的酒馆界面会是怎样的呢?

原姜密史 (大航海)系列一直都提为 证真实的时代特色还原到,游戏中, 力求 再现那个时代的风险, 本次也不例外, 我们会根据那个时代的日本风貌制作游 戏场景,而且还会有上乡土风的日本料 理登场哦。

《真三国无双Online》 -新公布的PS3版与之前的PC内容

有何不同呢?

藤重和博 我们迫加了众多全新的要 紊,新登场的武器、给武器附加属性

等,这些都是最高本的、用动物作为 副将的"动物副将"系统是个非常有 意思的新要素, 以前在游戏中出现过 的一些猛兽你都可以拿来当作自己的 跟班。为了使游戏更加耐玩,我们着 实花费了不少心思。

《三国志Online》

---大家一起玩的军团合战自然乐趣十 层, 但是否会追加1人玩的新要素呢? 上野彰三 以前我们追加过〈答天航 路)的剧情部件 并做了一些平衡上的

调整、效果还算不错、今后也会考虑不 定期追加这类内容、让玩家们体验到更 丰富的游戏乐趣。

- 條語雲下扩张包的发布日期吗? 上野彰三 这个和〈信长野望Onine〉 一样, 独只能说正在积极制作中, 这将

是与以往都有所不同的全新内容。一定 会让大家满意。具体的内容和发布日期 还谢耐心等待一下。

《死或生Online》

-目前有预定召开的格斗大赛吗? 梁取和彦 这个已经在中国开始了。预 选高目前已经结束, 10月份即将开始 决胜大赛。明年日本开始运营后,如果 从日本到亚洲都举办类似 看动的话。就 能召开全球规模的世界格斗大会了,这 是相当令人期待的。



WORLD SOCCER

Winning Eleven



THE REAL PROPERTY.	4 32 to	x M > 4,2010		al acid al
	体育竞技	KONAM:	7980日元	自規
	BD/DVD-ROM	1-4.4	720p	gt = 166



世界足球王道之作再上新台阶

概念是什么呢?

mがえた 以下 高安 在这2年 的作品中, 我们十分注意平衡性 的调整。最近的游戏往往会偏于 攻击。玩得比较上手的玩家们, 往往能一场进很多球。因此我1] 按照一场比赛中比较正常的进球

数和射 1数进行了调整,在玩这 代的时候,能跟成1 0的结果是 常有的事情。也许这也是一种乐 趣吧(笑)。

说到攻击性的调整。本作似

乎更加注重盘带的部分了, 请详 细介绍 下。

高家。以前我们就想过全方位带球 的设定,现在终于完全导入这一 系统了。玩家可以从微划的角度 进行盘带、大概更容易做出一些 突破防守这样的动作。

只要用模拟摇杆就可以自由 自在地动作了呢。

系屬 实际 L. 如果是PS3的话。 那么用十字微也可以实现全方位 的带球。因为PS3的十字键使用 的压感传递方式, 可以通过感 受压力的不同而实现全方位的 伝动。前提是玩家要常提那种微 妙的操作手感。

高军 但是,虽然可以通过压够调

整角度,但是有的人反映操作手 感不是很好,只能做出8角度的转 身、所以这个系统我们现在还是 在调整中 笑 。

-带球的时候晃人的动作似乎 比以前增加了。

高军 某人的动作除了原先的原地 转之外 还追加了 些突破技, 只要在适当的时候使用晃人的话,

就可以达到绝值的效果。 应该说果人是比较容易让玩

家实现自觉满足的部分。 高家 这次的晃人技, 旦使用成 功的话、会给对方造成迷惑、使

其防御崩坏。作为打击对手的 个 手段,晃人具有更强的战略性。 -- 游戏的画面十分精美、特别 是选手们、造型+分接近算人。

高家一直以来,我们是以PS2作 为主要机种进行的游戏开发,对 FPS3和360游戏的制作我们还很 缺乏经验。但是本作已经是在PS3 和360平台开发的第一部作品了, 在制作方法和经验方面我们已经 积累了不少,现在终于可以把积 **蕾的财富拿出来一展所长了。我觉** 得这一代应该能让玩家们接受。

和现实中的球员长得一模一样。

高家 一些著名的选手。他们的形 象都是经过多次修改和调整的。本 作对于选手描绘的工作量确实相 当庞大。除了强化选手建模方面 的细节之外,能够再现他们在现 实中的魅力也是很重要的。还有 就是体育场中的气氛,已经灯光 照在选学身上的光影效果等等, 我们都考虑了很多。

关于游戏中的阵形系统, 愿 **饮变化的部分也很多啊。**

高家 在以前的历代作品中,通常 的阵形设定都很简单。以前在阵 形方面的变化。更多的是体现在 细节的部分,对于核心的玩家来 说,这样的变化是比较容易受欢 迎的。这 次为了能让更多的玩 家体会到条锁阵形的乐趣。我们 把配置的方式简化, 阵形改变之 后的效果也可以很直观地演示出 来,这些变化都较为容易为新玩 家所接受。使用Sider系统之后。 就可以比较明确地看到战术的变 化。如果只注重攻击意识的话, 游戏的车衡性就会被破坏了。经 过多次考虑, 我们最后把系统设

计成现在的样子。

从细微之处宙视转变

进化之1: 更加精美写实的面面 本作在画面方面做出了超越前线的进化。其中核

心的部分是对选手面部的推写,然30的时候更加接近 光源效果方首也做得更扮演集

進化之2:金城与过人著作解聚化

将美持全方位380度旋转的帶線。進过編輯的角度调整 玩家们可以更加得心应手地施展缓慢的造带。如从和假 动作等各种球技,将对手玩弄与股掌之间 遊化之3: 雕型的调整更加重要

作战风格,进攻意识等等。本作追加的 Sikis 要素 以使玩家更为便地例览各个队员的详细资料。调整他 们的具体战术,让AI控制更加适合比赛的市赛 进化之4: 球英风格卡片的导入

议前队员们的能力都是拟

样的注释表示的《从本作开始、认为《即语言制能力和以 书》《Apple Card 一张方式是现出来,只要在ONACOFF之间





初代《刺客信条》带来的热度还没有完全退散、《刺客信条》织作就大张旅 数的在TGS上大打宣传战 据官方消息,2代(刺客信条)与上作可以联动,并且 在动作细节、任务、人物造型设计等方面都有一定的改进,游戏对应360和P52双 □文/览楽汁 平台、防糖发售日的日益临近、本作的受关注度也日趋提高。



系统进化动作得到已 赚钱方式变得多种

〈刺客信条2〉采用开放式的游戏世界设定。有着互不相干的独立 分支任务 玩家可以在既定的主任务中进行游戏,也可以充分发挥自 已的想像 游戏模式高度自由。游戏中对上代作品中的不足之处进行 了改进、比如刺杀时可以从高处进行标记、然后瞄准目标从高空落下。 一击毙敌 增加了障眼法的忍术如烟雾弹等等,为侦查提供了方便 可以利用的道具大大增加,玩家可以依靠履顶的绳索。在广阔的房顶 进行穿梭行进。而获得金钱的方式也趋于多样化 既可以通过不道德 的偷窃,从一般的平民身上盗取财物,也可以在战场上、拾取战死者 身上的遗物,来小发一笔横附,而且,更特别的是还可以进行药品的 买卖、作为商人在游戏中显露玩家交易商的风采。NPC的自由度也大 大增加, 当玩家向地上扔钱而时, 会令周围的人群会产生骚动 玩家 可以合理4,用这些要靠达成自己的目的完成任务。另外、在战斗中也 可以做攻击以外的动作。比如嘲讽敌人。让其对自己产生敌意等等。



直然是中容,但是也可以 在游戏中使用长枪之类的重 聖武器, 比起机答来 这时 的主角更像个武士。

飞檐走壁无人能阻 挑战极限打造完美



高处的爽快动作依然继承了前 作 而且相节的处理更加突出。 不过,如果贸然行动的话,稍有 不慎社会命存劳幕。

如侠上般飘逸洒



*在进行动作之前 最好先观察 好敌人的动作轨迹 然后再镇岭 地绘与政打击。



小偷盗、卖药, 财源滚滚来

©2009 Ubisoft CO .LTD Ar Rights Reserved





Heroes

XBOX360版将后于PC版发售

由韩国实力顶尖的Blueside公司开发中的即时战 动作游戏 (炽焰帝国2),原本预计2009年同步推出 360和PC两个版本。现在改为今年年底率先推出多人 联线的PC版本, X360版则是单机与多人并重。不过 X360版会加强单人剧情的比重, 再加上内容会比PC 版更多。因此要延后2010年才会推出X360版。



样化的全新兵种 更加丰富的搭配

多首度曝光的新兵种,像是人美联 盟的蘇甲號兵与飞空艇、以及暗馬 同盟的善骑兵与巨蝎等。作为一款 动作要素较强的即时战略游戏,如 何升級和搭配書己準領的兵种冲物 陷阵是本系列的一大乐趣。全新的



- 除了普通的军队战争,战场上也经 常会有这类强大的单体怪物需要玩
- 元家的选择不同的参加。获机对战 将以P2P形式进行。如此可确保元素 核此之间的接线稳定以建筑起识。

血与火的战场 淬炼出真正的英雄

22 TGS2018 GAME SOFTWARE 09 19



有别于之前公布的中古欧洲风城堡 战场,最近公布的新战场则有着浓厚的古 续及风格。在黄沙遍地的沙漠绿湖中,鱼

立着壮观的石选塔楼城墙与庄严的法老库 像。看来本作将上演跨越大洲的激战

2008 PHANTAGRAM Co.Ltd. All Rights Reserved

TGS开展的第一天, 主办方CESA就公 布出了2009年度日本游戏大常的获奖 名单。就像每年 次的祭典一样, 在过 去的一年中这些曾在日本市场兴风作浪 的游戏大作们, 如愿以偿站在了光辉的 領奖台上。除了众留所归,其中还有着 一些颇感意外的名字。

日本游戏大营评选自1996年以 来, 已经经历了13个年头, 期间无数 佳作被铭刻于史册之上。自去年开始。

的特别奖项、用以表彰做出突出贡献的 优秀开发团队。今年这个奖项被授予了 (特物猎人P2G)的开发团队,由迁本 、藤冈要等人领衔的这支团队,创 造出了日本游戏界的新奇迹。也打造出 了新一代的日本国民游戏。迁本良三在 受終后激动的说道 "能在系列5周年 的大好日子、得到如此贵重的奖项、我 们感见中爽喜兴。"这是一群猎人的胜

利,是一群充满朝气的年轻人的胜利。

荣获大营的〈马恩奥赛车

而且毎月都在以数十万为单位不断递增 中, 任天堂崇尚的家庭娱乐理念, 在该 作中得到了完美体现。另外一个大赏宝 座被PS3小岛压油作(合金链备4)摘 得, 惊借游戏的超高震励和日本的70 万以上销量、获得大赏早已众望所归。

在入围优秀赏中, 我们看到了令 人意外的名字、PS3的〈恶魔之魂〉, 这个许FAM 通金股掌都没能踏足的原 创游戏居然挤身大作林立的优秀贯之 列,实在让人大跌眼镜。其实, 以该作 发售店不错的销量、以及玩家的口碑来 看、《深度之遠》是一款颇具创意的游

戏、原创、独占、再加上PS3平台RPG 开荒之功,也许就是该作桑获佳奖的理 由吧。另外、《女神异闻录4》是本次 大赏中唯 获赏的PS2游戏,女神迷和 ATLLS的支持者们可以无憾了, 也许从 明年开始,我们就再也看不到PS2游戏 出现在我们的视野中了。

除了海外作品部门外、我们没有 看到任何 款非日式游戏挤身榜中,占 据大奖席位的完全是清 色的日系游 戏作品,这点非常直观的印证了日本 游戏业界的现状——封闭和排外,海 外点对些不动, 口磁也普遍不伴, 其 至最顶级的美式大作都卖不过一款卖 前的GALGANE、只认日本品牌日式风 格的玩家越来越多、照此以往下去。 日本就会和全球市场完全脱节、这绝 对是个危险的信号。

		金型裝货	作品一進		
	平台	厂商	被徵作品名称	平台	厂商
			节奏天团 会	NDS	任大型
a 與表賽車Wil	Wil	任天堂	发加3	P53	SEGA
金装品1零用者2点	PS3	KONAM	思证他校与最后的你对接行	NDS	LEVEL5
6年 最纯幻想	PSP	SQUARE + ENC	性物質人 傳帯版2G	PSP	CAPCOM
2 魔之池	PS3	SCE	兹 的印度人女生网络	ND5	经大型
Erz総机5	P53/0380	CAPCOM			
210 字 周 栄4	PS2	ATLUS	口袋饭炒 白金	NDS	POKEMON
数妖怪 白金	NDS	POKEMON			
NA 美美斯斯	éni	任天常	W Fr	W	行まで
金裝备4 爱国宿之铁	PS3	KONAM			
28 在被耐够的多谷	An	SEGA	横行覇道4	P\$3/0/380	Rockster Garves

Wii》,可以说代表了当今整个 任天堂帝国的无上辉煌。自去 年4月27日发售后,该作已经 在全球售出了1500万套以上, † 能站在这种领奖台上 是日本游戏开发者的最高 荣誉,也是终身的成就。 +获得奖项的游戏开发者 们齐聚一堂, 一张合影见 证了过去一年的面貌。

小岛、稻船、名越汇聚微软座谈会 乍人畅谈Project Natal预示的

全年的TGS有微软的每会吗? 没有 吗? 有吧? 咦,这三个家伙怎么看着眼 熟、素天、他们怎么来到微软的座谈会 了, 那位大哥, 泉水敬您身后的是什 么,这不是新世代体感Project Nata 吗? 原来如此,三位当今日本最项尖的 游戏制作人有话要说。那么就开始吧。 泉水 欢迎三位来到微软, 郧人感到十 分荣率 能让三位同时登台绝对是一个 奇迹。其实, 我有个问题 直很想知 道、在几个月前首次看到Nata 时,三 位的心情是怎样的呢?

羽船 太, 太恒识了

名越 是啊是啊,实在太神奇了。 小岛 我想加个"更"字。可以说这是 游戏从2D转变为3D之后,又 次带来 的革命性转变, Natal LL 游戏具 有了更加深远的发展可能性。用 空手操作图象运动。这种名牌大 学和科研单位还在研究中的课

题, 居然能实现到如此程度, 实 在是太了不起了。如果能理解其 中各方面的详细技术数据的话, 我想我还能发表更多的感想。 泉水 对于Project Nata 今后的前 ↑名越哈时能在X360上推出他的作品呢?

量和可能性,三位条件么差法呢? 稻船 我很关心Natal与现在的控制器共 用的可能性。"让身体动起来,用自己 的身体亲自控制游戏",这就意味着要 会弃这今为止现有的控制设备, 如手 柄、锯杆之类,这对于我们游戏制作方 来说,是很为难的吧。即便对新生事物 很感兴趣,但要抛弃原有的开发成果。 我想任谁都不会愿意的。所以我认为, 这个Nata, 是不应该会弃现行传统控 制设备的、我设想的就是这种未来。 名越 Nata 让当今现有的游戏有了质的 改变, 我对这种改变抱以相当大的期 符。这会让一个平台可以制作的东西极 大丰富、对于游戏制作人的我来说。再

也没有比可以制作的东西增多更好的事

了。比如说, 已经完成了的作品, 可以 换一种完全不同的形式重新衍生出来。 类似这样的方案我想一定会令人兴奋。 我在期待着这样的机会。

小岛 我感觉到了一种 "从本源上超越"的可 絕性。 數億額船先生说 的那样,这会让游戏变 成一种"有没有控制器 都无所谓"的东西,手 里提动棒子也好。什么 也没有也好,无论怎样 都可以轻松游戏,这真

十年, 我们的生活都会因此发生变化 吧、银行缴费 购物、广告媒体等等。 全部都会改变, 我有这种预感。

泉水 能联想到如此程度,真是了不 起。那么、我们来谈 下玩家们最美心 的问题吧、根据Natal这个概念,各位 可以做出什么样的游戏呢?

福船 游戏亚近来 直朝着 "优秀的画 面表现"这个方向不断进化着,与之相 比,控制器的进化却远远落在了后 面。像Natal这样把身体动作完全传达

进游戏中的概念 我想是可以设计出土 分优秀的创意 并带来到时代作品的。 小岛 Nata 把体贴游戏的概念又提升了 一个台阶,而我在意的是、它将如何 运用到核心向游戏中、不仅仅是休闲 类的体密游戏,如果能在传统的核心 向游戏中实现这种技术的完美融合

名詞 我来做个大胆的预测, 如果Nata



那才是一种革命性的成果。

的是太排了。也许再过 ↑这三位业界大腕并排坐在一起本身就充满喜怒。

发展到了流行大众的那一天。我们描述 游戏会变成非常有意思的方式。当有人 间起"那个游戏某个角色的必杀技该怎 么出啊"这种问题时, 我会伸展拳脚, 摆出一连串酷到《起的POSS。说"这 就是他的必杀技 " 我衷心期待这 天的到来。

后话 泉水散还和一人探讨了体感技术 对日本游戏界的影响。并针对开发者们 关心的 引题交换了看法, 但是, 玩家们 关,的体感新游戏,二人并没有谈到。

全新绘笔风格的最终幻想外传

想外传光之四战士》是SE预定在DS上发售的一款传统RPG游戏。 回归到拥有国王、魔女、飞龙等经典的幻想式RPG。本作游戏将会以全新的形态 展现在FF系引游戏的FAAS面前。负责本作开发的走管制作。INDS版FF3和FF4的 制作組,游戏剧本则由日本女性作家"红玉いづき"担任仓。作。

在本作中, 玩家若要进行转职, 只需要截上对应的"皇冠" 能够随便地直接进行转职。当玩家潮利转职后,就能够使用对应的技能,而本次作 品的特能系统采用了"俄罗斯方块"式地组合、组合和能力都会让玩家有新的惊喜。 另外,就在本周TGS开展前不久、SE公布了游戏的确切发售日为今年10月29日,价格

本作中存在着7个各具特色的图

其中ホルン権长数谷物的耕种和 畜牧的饲养 エルバ是一个植物生长 极为茂盛的国家 グーラ是一个建造 在广阔ツ漠中的魔法之国 ウルベス 个社会上网络社会国家



斯地中与巨龙展开激战、看持 4日 龙实力的 不强啊。



最为经典的职业组合





助皇冠成长,提升能力的宝石



アイナルファンタジー外伝

succubus, 其本意是指 一种女性梦胞 喜欢在 男子睡熟后使人其梦中



储存AP对BOSS发动强

个角色都可以学会多种魔法与特殊能力 而每个 角色晶多可以同时装备6种能力。 在战斗中使 (ACTION POINT)。各角色名字下面的 球代表 的就是现在所拥有的AP点数 正常情况下每回合 自动问题1点AP, 不过高级的商法或是能力需要,直 新大量AP卓。因此,在BOSS战前,最好先先积累

听这台词就知道与北之魔女 的这 战是避免不了的了。







用真实的笔触

留下深刻印象的〈大神〉的后缀作品终于 登场了。虽然三叶草工作室已经不复存在,



拯救世界消灭妖魔鬼怪



和風水墨动作冒险游戏在常机上复活。 在風景如画的世界中展开新旅程!

想在NDS上制作 《大神》这样的游戏

.4. 正城 去年12月

8.14候,担任本作导演的松下先生采 4 独这里, 请做了当地段我说 希思如作 部級在黨州上5x的(大神) 斜戏。"松下是一个十分容景《大 神)的人,数让他试着作了一点试玩 的内容出来。结果那个版本已经很好 地在游戏中展现出了原作的魅力。于 是我就批准他制作这部游戏了。 最初的时候并不是正式企划的游

在城 不是。首先是以松下为中心, 春社内聚集了 批有志之士,他们试 Win 个片段。所有参与创作的人都 对 (大神)的原作充满了感情,这 点在试作版中就体现出来了。

松下先生为什么要洗择置机来制 作《大排》这样的游戏呢?

秋下称称: 以下, 松下; 公所周切, (大神) 是一部在系统方面很有独创。 风格的充满魅力的游戏。最初我们就 像让更多的人知道这部游戏。我们选 择NDS这个平台也是出于这个原因。玩 家们在掌机上可以更轻松地游戏。而 且使用触笔可以更方便地施展笔神的

在一开始就做出如此高质量的试玩 版,这些都是出于热心而制作的吗?

松下 是的。在制作试玩贩的时候, 为了再现《大神》的那种图像质感。 我们倾注了全部的力量。如果不能表 现出来的话,那么制作这部作品就没

新的角色与故事 继承《大神》的新作

故事的舞台和前作一样,也是被 称作"中土之崖"(ナカツクニ) 的

江城 本作的故事开始的时候。大概 摄 (大神) 结束数个月之后的样子。在 天照高开之后, 因为某种原因, 妖怪 再次在中土肆虐、小天照作为新的主 人公开始了冒险。

在本作爱场的新角色"国生"是 前作中素強鸣和栉名田所生的儿 子。可是离前作只有几个月的时间。 这孩子长得也太快了一点吧?

松下 这个嘛 只要你玩了这个就多 明白了。详细的内容现在还不能说。 请注意向读者们保密 笑)。

-小天照是天照的孩子吗?

江城 它的身份目前也是保密的内容。但 是,它确实是有待成长的一个幼小的 角色。虽然它也能使用笔神和神器攻 击、但是没有天照那样的力量。这个 设定在游戏系统中也会有所体现。 一游戏的流程也和《大神》一样吗? 松下 在大地图中来问题牌、解谜和

战斗的部分和〈大禅〉基本上是相同 的。与前作不同的是,由于主人公还 很幼儿, 所以不能像本律 样完全依 靠自身力量解决问题。所以在冒险的 时候必须要有一个伙伴。

-这个伙伴指的就是国主吗? 松下 是的。"伙伴"这个概念是本 作与(大神)相比,玩起来最大的区 别。虽然〈大神〉中也有其他伙伴帮。 助 起解谜的场面, 但是本作将展示



出不同干(大神)的新的要素。

-具体来说呢? 松下、大神)的解逐与战斗的能力、 是通过按键操作结合继通的要素, 将

两者绝别协会二分一之后得到的结果。在 加入伙伴协力的要素之后,游戏的内 容将会变得更加丰富。 一这么说。主角和同伴的关系无论 是在游戏的故事还是在系统中。在本

作中都起着十分重要的作用。 松下 悬的。本来能力有限的主角和 简伴,在一起合作之后,打破、灵之 间的障碍,这些设定都使游戏的数事。

变得出以前更加丰富部人。 江城 说的 游戏的故事 主要就是以 "将生命与自然带回世界"为主题。 和《大神》基本相同。本作的主题在 沉重或方面,是可以和前作相比的。不 过,虽然主题 样,但是在具体表现

的时候却有着细囊的差别。 主角的伙伴,除了这次公开的国 主之外,还有别人登场吗?

江城 这个还不能说得太详细。应该 说还有几个吧。每个伙伴都有自己的 动作和战斗方式。解读方式、在游戏 中会体现出来。也有和巨大妖怪战斗 的场面 与巨大妖怪的战斗, 能超通 常战斗 更加主面与同伴的协调性。



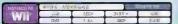
100天朋大神 样,也是白 独的化身,但是体形比天服小很多, 因此被称作, 天照。从毛色和花纹来 看与天明几乎 模 样。

FTWARE 09 19 1952009 25

©2010 DAPCOM CO ... TD AJIR ghts Reserved







本作是以独特内容吸引玩家的 款运动游戏,游戏中吸收了将近10余个欧 美国家(澳大利亚、意大利、荷兰、比利时)的不为人知的离奇运动,如像椰 铅球一样比赛谁能把金枪鱼扔得最远 从空中跳伞以后谁能把衣服敷的最好 谁能拖着坐着老人的车子跑的最快,以及极地高尔夫等等诸如此类。这些离奇 占怪的运动对应各种不同的操作方式。充分利用了W 机能的细微到牙齿的操

纵性,比 般的运动类游戏又 多了 分有趣。在大汗淋漓之 际,又修让你开怀大笑,让人太 开眼界的运动类型是本作相当



大家一起疯才是王道

古怪运动会支持多人对战、大 家都不了解儿赛的规则,这样的比赛 也才能真正原示出公平吧?与传统意 义上的竞技运动不同。告任运动们体 现的更多的是云动的乐器之处







金枪鱼的另类用法 谁能把它用的最远?

† 当这些古怪的运动项目摆在你面前的时 你是答能接受它门的古怪之处呢"



·hack//Link

	本州 本名 18CA //	ny .	1 20 0年2月		
37.3	动作角色和英	NBGI	介绍来走	日版	
1	MD	1.33	记忆 *容量未定	不在规定	

集结了(hack)世界中、剑与魔法的恩怨情仇、据说是将历代主角与魅力 角色溶到了一款游戏中的发时代作品,不过,甜甜的西瓜、美味的巧克力、勃 道的拉面,这些美食单独吃起来的都非常的不错,但是将它们捏成一种食物的 话,又有多少人能够喜欢呢? 本作也是一样,在各自的世界中都是光芒万丈能 够独挡 面的英雄、但是在一部作品中一起登场的话、会不会产生制作人预想 中的效果呢? 研究的这部分担心还是有 定的道理的。





满层,会发生不服气的较量也是理所当然 的で、モスオ是ロススの簡単



精彩的战斗画面层出不穷。让 人 日不暇接

内分护伙伴存在

风格各界、特点突出,角色大集结!



树"公会,比起战斗 来,更喜欢与人交谈和





之少女, 典型的公主性 格。不论是玻璃还是运 动和主分批判



简片

中登场的参术士。 發施团"解散后一度失



格内敛的冗纹使,曾经 一度将心灵物闭。



银汉

场的剑士,"红衣骑士 医"团长昴的忠心侍卫。



游戏《hack//G.U》中 赞场的双剑士,争强好 胜并且十分劳动。原 《红旗官》的名词



巴尔湾原克

游戏 (hack) 供源等 的對土,有着「老天之 巴尔雅思索! 的外面



场的宣养使,是自带团 (红水骑士团) 的美女 团长,与司心心相联。



口接眼睛

到磁盘、会运券管。



凯椿



开发的《红色左轮手枪》 的统作。游戏的背景设定 在20世纪初的美国西部 玩家操纵一名透视。在这 个普波之崇展开胃险.

本作是由ROCKSTAR

访敦游戏使用RCCKSTAR自主研发 乘坐的交通工具是4匹马的四轮马车 的引擎 (RAGE) ,为玩家提供一个自 游戏中可以使用的武器有单管猎枝 由度很高的环境。游戏中的动作流畅。 左轮手枪等,虽然武器和坐骑都比较 剧情起伏跌宕。在远离喧闹城市的乡 差旧, 促到则有一番风味, 游戏中的 村、玩家需要应对不时从荒野中出现 颜色以黄香色为主,令人心情难要的 色彩渲染,更加衬托出主角的悲壮和 的各种危险,而开发者也在游戏中加入 了一些故事分支、供玩家进行选择。在 故事的苍凉。让故事的展开更加充满 已经公布的游戏画画中可以看到,玩家 悉念. 值得期待









成两个版本卖的行为 就已经有够无耻了 没想到如今SE将这一 技艺再次发扬光大 几乎同样的游戏,改 个名字和主角就是各 平台独占了……真是 有创意的独占。

原以为, 像任天

具体事情是这个样子溜。SQUARE ENIX前不久发布了两款动 作角色扮演游戏,它们分别对应XBOX360和PS3,号称分别是360 独占和PS3独占的作品,而这两款游戏的名字就是《Nier Gestalt》 和《Nier RepliCant》。美中。《Nier Gestelt》是350独占的作品 而《Nier Replicant》,则是PS3度独占。那么这两个"独占"的版本 到底有什么区别呢?至少从目前所知的情报来看。似乎除了名 字和主角不同之外,不会有太大的区别。





骑龙者小组新作 双版本同时

本作是由SQUARE ENIX公 司和Cavia公司的《龙骑者》系 列开发小组再次联手打造的作 品。而且两个版本都将由阿一 个开发小组负责

實而至的大怪物

→看样子在这款游戏之中应该有不少 体型巨大的BOSS級怪物。



这位就是本作的主角了

体非常壮硕的白发大叔。

巨刀冲在前



近未来的黑暗世界

旅程的管需设定为 个 癌疫 和怪物横行、到处是无尽思夜的破 碎世界 , 玩家在游戏中扮演主人 公尼尔、为了拯救自己的爱女而开 蛤子冒险——父亲拯救女儿 非常 非都的成为式设定



上面我们介绍了 Nier* 的360版, 接下 来就让我们看看PS3版 的《RapliCent》与前者 少,应该不仅仅只是名 字和主角的不同而已 再怎么也得转一下



本作在游戏类型、世界现设定、系统(虽然还未知)和开发小组等众多要 上与360艘都完全相同,目前已知的不同点在于注角。360版是一位中华大叔 为了拯救患了"黑文病"的女儿简顺上了冒险的战迹。而PS3版则是一位青年界 子为了拯救患了同样绝症的妹妹而展开的冒险。

两个版本的主角都叫做"尼尔州Night",斯这个名字更像是一种代号或者 是一种特殊象征 "Nie" 这个词本身应该是游戏里生造出来的,《定与地下城》 中倒是有一个两名的神,不过应该毫无关系。360版的副标题 "Geatelt" 是 "完全 体"的意思、PSS版副标题"RapliCard"则应该是"复制体"的意思。





女主角是有着双性征的"阴阳人"? 在两个场太年中都有同 个女性角色名为 カイネ"

外游戏杂志消息,这位女主角的身份有一个惊人的秘密 据悉,力イ本是主角Nier的女战士伙伴,由于身体的左半部被魔物入

侵,而成为一个被廉物寄生的人、因此具有了两性性征。此外、因为小时 候奢受过散凌, 造成频的复仇心与穿着强调女性的那面, 但是行为举止完 全不像女生,说话粗鲁、也有喜欢大口吃东西的"面。简单来说,本作的 女主角似乎是一个"阴阳人



作をおける。

本作是一款工統的RPG角色扮演类型的游戏,但是特別之 处在于它的制作,因为本作是开宏公司利用情报募集的形式从 尼问征得角色、剧情和系统资标采制加设造做成的一款游戏, 无论在开发者还是在玩家,这都是首次进行尝试。所以《贤者 世界》的关注度和意义远远大于游戏本身。



平凡却不平庸 充斥魔法的大陆 游戏的故事背景是魔法充

游戏的故事背景是魔法充 际的人类世界,在这里,只有 先习得魔法才能立足于其他 所以魔法不可或缺。



全并有的解案例以升列数



力级才是硬道即 战斗系统继承正约

(北欧女神)的游戏。

这 前 坏 的 世 界 玩家身处一个秩序场 坏的世界,而唯 将大家 既落在 起的就是朴素的



Matiruda Byris

取家可以操辦的<mark>角色之一 魔</mark> 去組长者之女,和主人公是青 柏竹马的伙伴,一起修行魔 法,并与他一起照开習時

シャドーウォーカー

影の少年と光の妖精

NIKTENDOWN	本和语名 製中店	10 最之5年与元之	. 妖格	发售日末发
	WHT.	GAME APTS	1000Wi <	幼
to Add to	下位	1,5	480P	市会市是

光线和影子互相帮助的故事

已经根久设置到Game Arts的务部了,这次他的我们考束了一款的意之 作。你靠光和影相互配合,开始旅游业行解谜的《影中是步》,将以称下数 游戏的方式推回。游戏具有两位角色,不会由于,但全身对性的先之发精致 线。和海开部子综合变成如在规则于5的核无少年级发挥,能但因为规则的 和金周围了一条。从系标法、共同数十个之一个的增长。 □ 文權勝



运用光和群果脚团

影之少年島克斯高开影子就会 变成树木,而光之妖精波波会用時跡 能力制造出光影, 证路克斯时刻保持 在影子中,令他順利解开谜题, 就是 游戏的主要玩法。



己所能满足对方需要

一先之妖精波波自己不能解谜, 必須借助路克斯的手才行。

寻找可用的影子

+除了波波制造出的影子,关卡中連 筑物附近也存在很多背阴的地方 路 克斯在这些影子里就可以自由活动。



Little BIG Planet

创意与分享进军掌上之娱乐!



TGS现场试玩

本届TGS现场提供了 PSP《小小人星球》的试 玩,而且有PSP3000和 PSPGO两种们型供选择。众 试玩中展现的游戏几乎和 "被"游戏风格、玩法会 美继承,物理引擎机作得

也非常出色。



四格、动作性、创造性游戏气氛都还原的十分到位。



无论怎样的
 意都能具现。游戏编辑功能异常强大再复杂的设计也能实现。





續心设计的关卡通过PSA上得到网络上, 向全世界的玩家展示你的优秀创意。









 未行何名 心陰回信4
 於公子見日日

 北京県。
 KONAM
 5250日、日販

 MD/7 報
 1人
 新成各書本管
 申查特定

15年的梦、那散牵动亿万人心的 〈心缺回忆〉终于要续写传奇。本届 TGS上,KONAM一举公开了新作系统 方面的详情、游戏的可玩性将超过前 几年的水准。

沿袭系列传统,新作依然要运用 各种学习、修炼手段培养提高自己的 能力,来达到攻略对象的所需数值,

*用PSPf。提杆可选择跟左边或 右边的女孩对话。 动等,还有可以加入的众多活动部。 如野球部、水泳部、科学部等、每种 部都会集中增长对应的能力。再加上 从3代沿用下来的眼袋打扮系统。要把 自己锻炼成一名全能型白马士子还真不 是件容易的事 努力学习、努力运动。

这些指令包括文系、理系、容安

一切都是为了成功告白。 □文/翅膀 →对于某些条件极高的女孩 如果不 把自己培养成绝世临风的无致才子就



他工作人员陪同下,《和平行者》的DEMO被完

□文/捌騰

的数组数超 鲁 叩 文 集 " 依然 , 理起为

新作继承了3代的服装系统,你可以用钱购买各种款式的服装首饰打扮自己,从而使自己的数值得到提升。



a " Salamadetecan

1 新作增加了 个钱的概念、买表服 买 礼物都需要花钱,除了打工赚钱外,每月 还能摄取 定数额的零花钱、相当厚道。



老一代蛇叔艰苦卓绝的战斗! 向我们讲述那不为人知的历史





不知道任天堂的真FAN们 是否还记得,9年前在 N64主机发售过 散名为 《罪与罚 地球的继承 者》的作品、沿错、本次 在Wii平台发售的这款作 品就是那部《服与罚》的 正经后途! 口文/游草汁

NINTENDOWN 1	本升译名 單与符字由的后接者 2005年10月20日				
	- 3.19	任天堂	经格表定	FILE	
	DVD ROM	1,4	480P	审查预定	

〈罪与罚〉的射击感和独特的游戏 视角 度铸得了玩家的好评,也让本作 成为经典游戏之 而被玩家津津乐道, 本次在Wii上推出的后续作充分利用了 We独特的操作方式 同时也继承了前作

的爽快的动作感和顺畅的游戏打法。游 戏的舞台设定在未来,这时的地球已经 失去往日的光辉,成为荒芜入烟的星 球,玩家将在游戏中充分体验到破坏带 来的乐碑以及具有由力的数方角色。





动作的爽快程度只增不减 游戏画面细微程度全面提升

战场转移到广阔的假象空间之中



定攻略方法才能順利取胜。

大大增加、本次的操作方法暂定对应Wi 的双数根手柄,不过是否对应经典手柄





年前初代的基础之上 不但 李德登到1.张书"项目证明

可心同时对敌人 进行射击。

·在个别BOSS 用也很重要。





《九十九夜(Ninety Nine Nights)》 **由潜名游戏制作人水口哲也,和韩国** 指可数的开发公司FEEL+联手在 X350上开发的大型幻想动作游戏。这 是前世裏知名制作人水口暫也正式公 布其加入微软XBOX360的第一數排对

当年曾经作为360在日本发售时的首抵湖 果列鍊作《九十九寮2》也錢干淨出水 画。本作仍旧会是X80X380独占作品。旧 方面负责发行

从军团作战改为无双的一骑 战略要素由个人英雄主义替f

在战场之上重動的冲突





黑暗两大阵营的战争即将再次拉开!

	本和译名 模花笔记		2006年1月5日	
TITLE TO	动作智陪	NAMP.	5229 ∄ π	日厳
213.5	卡神	1.6	游戏容量未定	の佐待定

MMV即将于11月5日推出的〈樱 阵容中。FF的御用乐师植松伸夫担任 花笔记 与现在连接的未来》,是一款 游戏配乐,编剧由野岛一成担当,游 有着日本音话风霜的动作冒险游戏。 众多业内大牌制作人汇聚于本作开发

戏讲述一名少年和一名少女为拯救樱 非树,与妖怪战斗的故事。□文/翅膀

妖怪战斗拯救樱花枫 原か出ちゃった どうしてつ



7 30 5

与妖怪的战斗非常简单 只需 运用十字键和两个AB按钮相互组合 即可。战斗表现和战斗中的分支对话, 热会影响到获得"围饵"的数量。

あわばイーローをおかして、も 七海老助ナ 根を助けるヒーロー

少年将立志成为英雄

游戏的背景为一个日本的平凡 小镇 两颗成对的樱花树有 颗突 然开始枯萎 主人公少年偶然的机 会在树下教起了被妖怪袭击的少女 吉田七海 从而得知樱花树枯萎的 真相 为了拯救概花树 少年和少 女开始了与妖怪战斗的冒险故事。 游戏中需要收集"眼泪"来达

成剧情中的关键点 通过与各种人 物的对话 完成特定事件 与妖怪 战斗等手段就能不断积累限泪。

) 主人公在排社榜

中饲养.

来的猫、爾在家



小学5年级,好奇心 旺盛, 课外的自然 知识相当丰富。



会教给玩家很多常 识的人。



七海的母亲,与生

主人公的父亲。对 有專牌者自己的妻 子感到怀疑。

主人公的母亲, 对失去幸福生活 区到害怕。



本作是"大众"系列的最新作、继承了 贯的角 色网络, 丰角们的形象完全原包, 依然完满了个性, 并且十分可爱,并且他们身上的服饰还突带了网球运 动的种种风格。以前可以选择的挑战模式焕然一新。 可以与赛场上的角色们进行RPG形式的对话,而且还 加入了同球任务模式和"砌馆"模式。 □文/蔬菜/1



色、自由地为她们设计发型 服饰和头饰。

双人战酣畅淋

操作简单可以轻松上手



现,肉眼无法看到的

迷之人物。

1 除了主球场之外,场地周边的景色也非常 务丽,让人心情为之大快。



橡式是最能让人心中 燃起火焰的, 本作也 不例外 不管是双人 对战还是双人协力 都将运动精神完全展

大众系列的双人

现, 毕竟大众网球的 是需要大家



可以充分是示自己的技术。

树荫下的

+与同综协力作 战的时候, 可以 根据自己的条对 选择做"前锋" dB 'EP' .



东京游戏院2009完全报道尽在本

順会相比, 但作为日本乃至亚洲最大的游戏综合性展 TOS在游戏业的位置和作用仍旧是不容忽视的。同 时TGS作为日本游戏的"主场",也是日本游戏产业 - 面貌子,虽然龙头任天堂总是不给面子,本居 作为统游戏基会来说仍旧糟彩纷显,玩家期待的 游戏都——壳相,很多重要大作的发售日相继发表 而本届的一大特色也来源于日本厂商之间的交流并发 表面对危机的决心和对策,这种业界集体展开对产业 危机的大规模公开讨论对日本厂商来说并不多见,或 许这才是本属展会的最大价值所在。无论如何、TGS 旧是游戏发展的风间标,其重要性无须多言。任天 堂的不出席。也给了芸芸造赶销售成绩的家尼和微黎 个很好的展示机会,特别是PS3和PSP,我们可以明 型的感受出SCE的态度,次世代主机的战争。我们通过 **沈短短的四天,感受到济沅来续变**



大量的试玩和预告一直是TGS的特色,玩家们把这 读感到欣慰,起码热爱游戏的玩家们还没有打算抛弃 他们,日本游戏业还是有希望的。

REMARKABLE REPORTS

电敏程度

- 38 完全不合常理的著名游戏武器
- 挑战PSP+NDS, 苹果的野望能否最终实现?
- 日厂翻炒加料的验钱之道
- 本年度最黑的黑马! 光芒闪到你不得不眨眼!

TGS2009 NEWS

无亚维维

- 16 东京游戏展新闻
- EA 战略发布会
- 17

18

- KOEI TECMO 网络游戏博览会 CESA 游戏大赏2009
- 各大厂高层齐聚一堂讨论业界未来 22 SCE战略发布金
- 微軟战略发布会

TGS2009 GAMESHOW

东京园游戏

02	龙如4	19	胜利十一人2010	27	hack link	31	阿童木
04	战神3	20	刺客信条2	27	血腥救赎	31	时限回廊
80	猎天使魔女	21	最后的战士	28	Nier RepliCant	32	心跳回忆4
10	王国之心	22	炽焰帝国2	28	Nier Gestalt	32	合金装备 和平行者
12	特洛伊无双	24	光之四战士	29	贤者世界	33	小小大星球
15	生化危机 興暗編年史	25	大神传 小太阳	29	影之少年与光之妖精	33	九十九夜
16	侍魂 闪	26	求生之路2	30	罪与罚2	34	櫻花笔记
17	圣恩传说	26	古怪世界运动会	30	乐克乐克午夜喜年华	34	大众网球 携带版



水刑害酮 本刊所載图文未经允许不得審自特款。 严信抄袭。如发现,则根据相关法律追究 税等人居服任。● 凡向太礼投稿 不得一 稿多提、所使用的图片或文字验由投稿布 负责对于侵犯他人版权或其他权利的文字 的投稿 本刊概不承担任何连带责任。 ● 本刊拥有对投稿文册的制节权 加投稿 不可耐改 请投稿者在来搞时注明。作者 白帽麻槁 来稿一律不遗。● 本刊编辑部想 不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机衞 南的电话向间,对以上问题有疑问的语者 建写值或电子部件咨询, 故清练解。● 凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进 行调换、电话见下。





Focus on Game News

Epic Games设立日本东京工作室 专为日厂提供虚幻3技术支持

本刊讯 Epic Games近日发表官方消息 将在日本东京成立新的工作室, 业务范畴主 要是虚幻引擎的授权销售与开发者的技术支 排, 今后还将投入游戏的开发。

目前Epic的首要目标,主要是运用自身领 先的开发技术,为日本使用虚幻3引擎的开发 者们提供技术支援,也就是说, Epc会为应 幻3的使用者们提供培训、指导、协助开发等

方面的服务,当然这需要支付一定的费用,Ep c的总裁Capps还该道,如果业务进 展顺利,今后还将投入到游戏开发中去,这个新工作室将是日后Epic日本分公司的 起点。目前工作室忽隔精通日英双语的优秀开发人员,正在公开招聘中。

面对技术已经全面落后的日本厂商们、Epc的此次到来明显就是来大收学费 的。Capps表达了在日本召集游戏开发者的浓厚兴趣,因为他们的日本学员是"世 界上最强大的游戏开发者"。



!最全面的报道尽汇于此!

微软取消XBLA游戏容量限制 为大容量高质量游戏铺平道路

1]主管Scott Aust n向媒体确认 微软已 经正式取消Xbox _ ve Arcade (XB_A)游戏的容量眼制,今后该类游戏可达到 2GB的系统支持的最大容量。

XBLA游戏作为Xbox Live平台专用的数字下载游戏,以其麽价、便捷、精致 的优点受到玩家们的青睐,已成为X360游戏阵容中不可缺少的一部分。在上线 之初,微欽给XB_A游戏设定了50MB的容量限制,规定开发商上传到LIVE上的 Arcade不得大于这个容量,后来KONAM:推出XBLA版(月下夜想曲)时,微 放将容量放宽到了150MB。近几个月

來,大容量高画质的XB_A游戏层出不 穷、像〈暗影恐惧〉、(Trias HD) 等。让微软看到了容量的局限性,取 造态量的硬件规定也是顺应潮流的微 法。 以此为整机, 今后更高画质的 XBLA游戏相信会越来越多。



新型PS3全球销量突破100万 官方声明将提供更优质的软件支持

本刊讯 SCE于9月底发布了官方声明、宣布新型经薄版PS3金球销量已突破100 万台,并对新型机今后的前景大为看好,这意味着轻薄版PS3 已经取得了初步成功。

"于9月1日开始在全球上市的新型轻 張版PS3、用时三周已达成全球销量100万 台的目标, 借助新型机的投入和软件阵容 的充实, PS3主机的普及得到了加速。新型 机线张了质省机型的全部魅力, 让用户等 受到最尖继续乐的同时,大幅降低了机身 重量、并搭配120GB大容量硬盘、配以极 具吸引力的价格,使本就很成功的PS3实现

了更大的飞跃。今后 SCE全球工作室将继续为PS3提供能力十足的游戏软件。。 以上为SCE官方声明的原文翻译。以二周100万的成绩来说,新型PS3可谓非常 成功,原来都在观望的玩家都开始投入PS3的怀抱,作为今后PS3的标准机型,相信 还会实得更好,与X360的高清平台竞争也将更加激烈。

EA宣布Wii体感游戏移植计划 《大满贯网球》预定转嫁高清

本刊讯 体感游戏一直都是W 玩家的专属节目。但这很快就要成为历史,EA的 彼得·龐尔向我们宣布了"Wi体感游戏移植计党"。

脸任天堂外, EA向来都是-Wi 体感游戏的最大热衷者, 其推出的众多体感型体 育游戏给玩家们带来了不少别样乐趣、在欧美拥有相当多的支持者。随着索尼和微 致的体感控制器相继清晰化,一向贯彻全平台战略的EA也开始策划"体感全平台世 界"。被特·摩尔遗露,在明年将有第一批Wi 的体感游戏移植到PS3和X360上。 《大潮景网球 是其中之一 EA将在此游戏上运用新的体密技术开发制作。但他还



强调 这个计划有个前提、那就是索尼和 微软的体感设备必须尽早确定下来,技术 参数、上市日期等都是十分必要的、这关 据和 EA 此项计划的具体实施。根据当前 的情报。繁尼的体感设备预定2010年春 推上市, 而微软的NATAL预定2010年内 推出, EA还需要一段时间来观望。

HOT TOP GAME NEWS ●根据统计,于9月17日发售的PS3

《薄暮传说》首周销量达到 ★ 此二週附款字就已经提出 为运输累计销量,NOS平台的 17 金色数数据 PSP《伊苏7》首周铜 量为4.3万套、NDS《偏像大师 深情之

- 《口袋妖怪 心金/魂银》双版本台;
- 已像形190.1万亩。前CAPCOM的《怀 距离100万大关还差10万 大型宣布即将发售Wil游戏《Wi
- 3 漢假圣地》的景新版本,新是 · 克達德組織 a. k 合作 to
- ●KCEL TECMO近日公布了PS3《思考龙 创传 5:23 中的两社合作要素 游戏中 不过仅限于人物的服装造型。武器和

- 角色的动作还是不变的
 - ●NBGI公布了Wil新作《圣思传说》的 发售中期 该作而定格于今年12月发 同財、游戏的主要曲《まもりた
 - 剧场版上映的10月3日提供下载。
- ●KONAMi公布了《实况足球 胜利十
- 2018》日版的发售日、游戏将于今 年11月5日发售,并同时公布了游戏同 網PS3主机和同图X360、两者告价均分
- ●SE于9月24宣布,NDS软件《勤者斗 操作了²相。3 300 cm 。 3 刻蒙下载。



可以在了新台湾中来的三百里下救



山内一典获德国耐力车赛冠军 《GT赛车》的模拟训练是致胜法宝

本刊词 玩游戏能给现实生活带来好处 这种事又出现了。近日山内 典参加了 德国耐力车赛、并获得了分组冠军、他自称这是玩〈GT赛车〉练来的技术。

蛋有"业内的有钱人"之名的山内 典最近参加了德国N_rb_rgring举办的VLN ser es第八战SP8C ass车赛,为四小时的耐力赛,山内在比赛中表现出色。以分组 冠军的成绩赢得了比赛。据悉,这是山内一典首次驾驶专业赛车参加正式比赛。在 此之前参加实际比赛的经验只有两次而已,而且使用的是普通车辆而非赛车。事后 山内 奥谈道,他之所以会获得如此好成绩、得益于在(GT赛车)中的》练、赛前 他已经在游戏中的德国Nub...rgring赛道模拟练习了1000圈以上,哪个位置该加速、



哪个位置该转弯。哪个位置该煞车。他 都烂熟于胸, 在虚拟世界中积累的经验 空全可以反映到现实世界中。 明眠人都清楚,山内一典在用这种方

式证明〈GT赛车〉的无比真实性、他花 大量的时间与心血就是为了100%还原各 大著名赛道的地形环境。另外山内一典 太人的车按确实值得我们带叹呢。

为强化自身产品的测试监督质量 任天堂独立"马里奥俱乐部"

本刊讯 游戏开发部门独立子公司化并不算新鲜事,但非开发 部门独立化还是比较少见的。近日任天堂已经就将旗下产品盆 管部门独立化,成立了 家新的子公司。

在刚刚结束的游戏开发者技术情报研讨会!CEDECI 上, 任天堂已经宣布这家新的子公司名为"马里奥俱乐部株 式会社"。但不要误会、这家公司和马里奥、碧奇之类的大明 星并元直接关系,而是继续肩负原来的本职工作 产品点 督, 也就是针对任天堂公司的游戏软件,包括旗下子公司出 品的第一方、第二方游戏软件进行技术测试、试玩报告、除 BUG等,并将信息反馈给开发商,以便进一步提高产品质 量。需要注意的是,这家公司的职权并不包含对第 方产品的审 批,只对仟天堂自家的产品负责,第三方软件审批依然沿用原 来的制度。此外、"马里奥俱乐部"的成立也将一个部门提升 到了正式公司的地位、该部门原有的250名员工都因此提升 了待遇,临时打工人员升格为合同工,而原来的合同工也升



Interbrand发布2009世界企业百强品牌榜 微软索尼等巨头均呈下降态势。任天堂增势明显

本干,识 著名品牌咨询公司 nterprand近日发布了" 2009年度全球最佳品牌排行榜",在经济不景气的大 环境下、此排名对比往年有着微妙的变化、与游戏业相 关的微软、衰尼、任天堂三家更值得我们关注。

众所周知, 这个全球品牌榜并非公司实力的象征, 而是代表了一个品牌的价值。Interbrand公司的CEO Jez Frampton设道、品牌是一个公司最有价值的资产、品 牌价值具有比企业价值更稳定的特性。本次统计时间为 2008年7月1日至2009年6月30日, 针对每个品牌的货 币价值和年度增长率进行考量。并反馈到公司整体价值 上。在得出的品牌100强中,可口可乐凭借6亿8743万 **美元的品牌价值牢牢占据着头把交椅,同比去年增加了** 3% IBM为6亿211万美元屈居第二、同比去年增长2%

微软别以5亿6847万美元位居第三、同比去年下降了 4%、第五名为手机龙头Nokia 第七名为搜索之王 Google 第八名的丰田汽车是抹名最靠前的日本企业 而愈尼只排到了二十九位、品牌价值为1亿1953万美元 , 同比下降了12% 排在三十九位的任天堂品牌价值为

9210万美元、同比上涨了5%。看来 任天堂仅凭借着 游戏一个领域就挤身品牌40强,等任天堂影响力达到可 口可乐的程度,游戏界就真的一统江湖了。



刑罐長饮料人

一瓶罐袋 这种

OTTOP GAME NEWS

●出了6900台 对比前層的4600台涨幅并不明 E) 两版本合计首周即售出了140.9万案。

- the Bast) 》销量已超过100万套,这是现行主机
- OCAPCOM公布示格斗火作加速度 (A
- 王4》,新作在前作的基础。《编》(8)



A STATE OF THE REAL PROPERTY. 兵2》将于2010年2月9日发售,美版与欧版同则 · 播称 该作的多人在线联机对战部。

●Bethesda公司为了回馈玩家们的支持。 成PS3和X880 (自2659 88美元 | 另外, 官方还 クラル Well Women (製造の) Xbox LIVE特別

微软无线标准获审批 緒为360提供配备

本礼讯 近日微软推出的无线新标准802 11N获得了 参国相关部门的审核指准、微数额即宣布、汶项新技术 格应用到X360主机上、从而实现更流畅、更讯波的网络 环境、止玩家享受到更加使排的网络体验。



802 11 人品微软最新 研制、还来推出市场的 一款无线网络适配器, 具有高速度、高稳定、 价格低廉等优点, 预定 将取代现阶段老式又昂 贵的 日设备,本次审批 通过将迅速推动这款新 设备的投放市场。近日

家意大利网站干量了 条. 内息, 称微软在X360上推出 的(战争机器2年度版)中已经包含了 个X360用无线 适配器的广告 这暗示微软已经开始了相关行动。甚至 世其他人想想的都要早。而微软的高层人员最近在接受 _avsba采访时确认了这件事情,据称,微软确实已经开 **给配备这种新型活配器、以证用户获得最高级的无线模** 乐体胎, "无缝式连接家庭网络"。

如果X360能配备专用的无线网络装置,那登陆。VE 在线游戏会更加方便、几台主机搭建局域网联机也会更 加便捷普及化、对我们玩家来说绝对是好处多多。

ATLUS年度财报

本刊讯 ATLUS于9月中旬公布了2009附年财务业 德报表, 总体除日本地区家用机外均减收避益, 尤其 是街机业务的设出造成了相当大的业绩相失。

AT_US公司的财年结算与其他公司都不一样,是 从当年的8月到次年的7月,因此直到现在才结算并公 布。ATLUS过去一年的销售额为192亿4200万日元。 同比去年下降了17.4%,营业利润为5亿8500万日 元、同比下降了58.2%, 税后纯利润为23亿9700万日 元赤字 损失幅度相当明显。造成本年度大额赤字的 主要因素就是今年3月街机业务的全面退出。街机业 务的销售额仅为17亿5700万日元。同此去年下降 了87.4%。完全呈现只赔不赚的境地。家用游戏业务 依然保持平稳、销售额达到了87亿5800万日元、同不

去年增涨了7.6%,但这部 !! 分业务基本限制在日本地 区,热销的软件如(恶腐 召降师 草叶雷荷对阿巴顿 王〉、〈女神异闻录 思磨 幸存者) 等都是在日本市 场上市的游戏。但对比预 期依然有所不足。家用游 戏业务的营业利润依然有 着20以上的同比降幅。





完全不合常理的著名游戏武器

在游戏的世界中总是存在着各种条件 有音音 怪的变得。这些戏者有的拉独 接手音音 怪的变得。这些戏者有的拉独 传。不如太家在双球效如时候恶心也曾 各所之,在他们或世界的名面呢?最近教育他 各所之或世界的名面呢?最近教育他 文本中的美丽则则则,并指出其"不会 有意"之处。当然,游戏本来被专以知 的世界,果本说应该有什么不可能。 下面将来被出的一些别子和分析,不过 为了解毒一类如

克劳德的一刀两断。《 《最终幻想7》

 态管力,从其并不很发达的的**赔**膜上来 在是难以看出来……

射穿后会爆炸的气罐。 所有枪械射击游<u>戏</u>

其实这类镜头不论在游戏中还是动作大片中都极为常见:藏战正断的双方,主角一枪射爆放人群附近的油罐或 是气罐。然后"那"的一声引发了大爆炸,单个世界清静了"一"那么,这种办法在现实中真的有效吗?

视到这里,小桌工好在来到《挨 条)测道的"换狂实效查" 栏目中看过 这个专题。那期外各并总是仍少世界中 的异种不舍理之处。经过实际现位。 法制势气能外处。而多正二面言个小课 孔。而来是他一类成为数大约安龄也从 仅是提转并完整。,并不能进攻走效 作见的大事次效果,而是只是让草面的 传针面相信

各种各样的激光武器, 《HALO》系列

激光武器,应该是各类科幻题材 游戏中出现频率最高的武器了。在微软 的(HALO)原列中更是极为常见。不

刀胜于枪, 寸短寸险 《使命召唤》系列

的科技多有点信心吧。

类似的设定。在生化系列的后几作



↑在许多游戏中,匕首的兼伤力往往比检 支更加致命和危险。

中也很突出,在爆头反而有可能出现 寄生虫陷入更危险塘地的设定下,小刀 和近身腿端的条伤力更为玩家们所崇 麟。然而,若现实暴真如此的话,那么 以思打起使来,大部是都把手里的枪 初了,操小刀上停……

生体龟壳分离大法。 《超级马里奥》

现实告诉我们,乌龟的身体不深外, 然为。在一起,无法自动分离 的——如果你莫理怀——只龟身的"肉体" 从龟张市拓出来,那么这只乌龟有穷恶 立马直提五步的下海。不过店里以乌龟每 以烧松都开自己的电影则处底面,而看来 更是成为了马星旁的得丢式器。——那碱社 去,当其是所向波圈

挑战PSP+NDS,苹果的野望能否最终实现?

Phone和 Pod Touch 助途商益果公 司进军前政业的意图已经最高规则。一 方面通过推行App Store和支持直政和 展功能的新系统 一方面不断联络有规 模的投行商提供更多的容柔拓展苹果在 複数领域的影响力。

苹果CEO史蒂夫,乔布斯曾宣称 Pod Touch是史上"最好玩的 Pod", 而Pronotll 将成为今后市面上 最棒的 章机"。这些宣言虽然也曾引起这不少 争议,但就杀伤力来说。这不如他们今 天在发布会上摊出的新论调。

在9月9日召开的草果秋季新品发布 会主,苹果公司全球产品营销惠总载。 养布斯的后罐老菲宁·席勒负责现场演 京和解说,他的背后的大屏幕上突然出 现了 台PSP和 台NDS 他告诉现众 设样的被政举机,"不是 Pod to ch的对 于 。至于理由 他用 Phone的性能和 一组数据证付了解释。

應動性,竞争对于的高效利化看等 环态效效的 而这些或或普遍的格包压 点色平台部下支持多点触程镜人,而且 都是有App Store EX特成功的故学下载 他的企员。21178,这是全里研为止 App Store 上对应 Prompt "游戏和戏 环内容的总数",与之相比,常尼的 PSP只有607就游戏,即便接个全球卖 716条名钟的20541克名38854

苹果对蒙机市场的野心、我们在两年前就可以看出来了。在05年之后,苹果依靠中03系列产品,从MR3市场销手。 在海费者与中建立了相当张厚的都众暴 础、之后推出的Pod ToLon更是集 年、模频 解戏与其他多种功能于

> 的便病终期,利用简单的 操作方式破引,引用简单的 中bcne则虚别了电话功能 操作性而言,iPod Touch和 Phone做到了"把复杂的 东西奔的单"这一张,看 是实际上看 了无数人,也便它的看

用户增加了许多,截止到09年4月, Pod Touch和 Phone的累计销量已经超过3700万。而且还在上升,存在着如此 巨大的用户市场,iPod Touch在游戏等 波的盈光。应该是稳豫不隐的。

不过,苹果的攀机峰合如席勒所说, 让NDS和PSP "不是它的对手"呢?这 个 中間是可以讨论的。首先,苹果翠机 从硬件设计到实际操作,都与传统的游 效排作太相标度。说它的操作方式与 807NDS游戏相似向可,体感操作也算

並机点过市场之路是十分看好的。



思 个竞声 但是它还以未达军取代 NDS和PSP的程度。因先传统意义上的 玩家市场, 是需要传统操作的游戏支持 的, 这 点于好是苹果所欠缺的。从玩家 群的角度考虑,节果虽然吸引了相当数 墨的使用者,但是他们未必都玩游戏。而 玩草果游戏的这部分人 或者以前不太 接触游戏、或者同时也在玩PSP和NDS。前 面说11, 苹果的掌机不能完全取代PSP 和NDS, 因此单执的主流市场是不会受 到太大影响的。更重要的是, 苹果的掌 机上至今缺乏 获具有巨大影响力的重 置级软件, 而NDS和PSP都有自己的支 村, 如口袋和怪物猎人系列。实际上, 由于 Pod Touch本身的设计,要在这部 主机上制作一个真正的重量级游戏、也 是很困难的事情。因此苹果的掌机想要 直正成胎PSP和NDS、在这个世代之内 还是不大可能的。 □文/猴平





今年的秋天真的很不平静,天朝六十周年大庆掀动了亿万国人的 甲流的四处流窜又让人感觉到了些许不安。属海相望的日本那 度的东京游戏展又如火如涂的展现着风采。各大厂商也把 自己的看家货不遗余力前往累扔,但又觉得失去了往年的精彩,这别 底是怎么回事呢? □接编/鐵廳



PS3主机250GB新套装 四种游戏同捆版传闻

是非型的25UGB轻捷版、同提一个PSS游戏衔 公布,因此暂时不对外销售。这四套同捆股都 之相关的一系列传解助僧邸班化的一个推 发售。第一种是《FIFA10》 . 并附带实际医片证明, 这些库存都是焦虑 们的库存中已经有了几种同程版P53的现 。近日來自職與專門為下消息 (根据 Gamestop 流出的消息 - 第三科是



,角色的数量

《街头霸王4》增强版

体的确切内容 《衡震4》相关作品,但目前还没有确定 始期待后续作品的推出。近日未自GAPCOW的 衡机版的投币率依然是高不下 则博客消息亦露出了一些眉目 "健愿外传,也可能是加镳器,跋者是丧别 · 总之逃不过(街颗4)这个 _近日在其博客上 CAPCOM | 名言 Netsuki Shiozawawa 回想《被集化》就 題化版本 公司将在量近一般时间公表 《衡爾4》推出美似作品 ,演動公司正在计划 《摘纂以》的众多衍生 范

三十二



《養養4》在集物推出下33和2380版后

系統,满足玩家的需求,反之销售成绩不 **售成绩会决定今后的动向,也就是说** 场支撑科》已经通加了数据ULC,选些ULC的编 的追加奖杯系统,还要视情况而定 呼声,也已经开始了相关准备工作,但是帝宣 神》進加奖杯的问题,他们已经听到了玩家的 PS3的奖杯系统,这让游戏少了一份收集系 们多多购买DLC,SEGA就会考虑追加奖权 是SEGA又一次把希望带给了我们,只不过 近巴SEGA相关人员表示。对于高级等文章



科是〈Need TO

下代高清版Wii2011年推出 体感对PS3和X360影响不大

流、並光播放響、DVD槽放賽 对这一话题发表了不同的看法,在他看来 6.和田洋一如此训训。他说到现今的游戏生初 经拥有职制多样化的功能,助戏机 ,尤其对于XSBU和FSS或是它们的后颌初数 LEWICKMADES |体態不会有多大作为 | 医 对初解是游戏机,体显只是繁履设备 の程は这些「信用的技術空间非常

PSP《會金裝备 和平行者》有X360版! KONAMI的开发重心依然集中在高清机

这是对PSS班占(合金资备4)的一种补偿 X360版和PSP版是同一个游戏,X360版才具 行者》,也依然存在高清HD的版本,也能是 力和平台東北不能源足公司的長來 L 競突MG 机平台站號不是MGS滚去的地方 后的动向是对整个公司负责的。虽然小岛美生 *CANME的高层似乎不这么认为 才是他操刀的作 《和平行者》的真正形态。他还透明,MGST 這更指出度清潔度初於無情。 放復是《和※ 直宣称PSP順是惟素自主导的正統 * -《合金装备》系列不仅对于小岛组 KONAMIII 位不惠选算姓名的管理 FROM







PS3的体感控制器敞开了一扇大门 这会使Wii游戏更容易移植到PS3上

4 失落星球2, 的制作人竹内淌在TGS前夕接受 "对于CAPCOM而言。我们对PS3的体感控制器 我很期待开发相关游戏。但我认识的一些制作人表示, 他们之际 以关注PS3的体密控制器,是因为他们的Wi游戏能顺利移植到PS3上。 这年头老仔的Wi 造成了 大票三块保念者,他们巴不得赶紧把游戏移植 机上捞回成本、不过要 LPS3、回归传统式操作还是必要的;

《忍龙Σ2》的那位日子过的很幸福 我正在搞一个极具爆炸性的东西

界现在太过封闭了,就像400年前的闭关锁国 样。 日本人首 先要知道自己是地球人。至于 (忍龙) 2) 中的六轴式乳摇 日子过的 定不错、新婚 定很幸福。我和我的伙伴们正在制作一个爆炸性 的东西、再等一会心你们就会知道。

硫酸大哥看来最近相当清闲、可以有时可慢慢搞自己的东西。不过没有 这位开放风格老大的TECMO确实变了很多、变得更日本化、更封闭化 入大量宅要素的(忍龙Σ2)里然不再是硫酸贮那时候的(忍龙)了。



现在一些日本厂商海外市场份额过低 像KOEI只占8%,这是非常不利的

些日本厂商在日本以外市场陷入了苦战与挣扎 KOE 只占到了8%。日本市场却多达91.8%、与其类似的还有TECMO和SE。 本市场正在萎缩 要想生存下去,厂商必须制作出全球化的作品才行。 这是显而易见的、像KOE、SE这样靠东方传统风格吃饭的厂商如今已经不



传祢补山岸的遗憾了。

我今后不会再制作《星海》系列了 我最后的《星海传说》将登陆PS3

"我们对PS3版的《星海传说4 进行了一些改良。因为只有 游戏中途不用再换盘了,战斗率衡性已经调整过 玩起来会更容 易。X360版为照顾海外版而增强的高亮也会更加柔和。 (星海)下列了, 我最后的(星海)将登陆PS3, 请大家多多关照。 这是山岸功典宣判(蜀海)系列将结吗? 不过就算是他不想干了 有后继者继承"遗志"的。X360版(星海4)卖了20万出支,就看PS3版能不

跨吧跨吧!日厂翻炒加料的骗钱之道

《忍者龙剑传2》跨PS3, 新关卡 新BOSS 新英女

《薄暮传说》跨PS3 新角色 新招式 新换装

《星海传说4》跨PS3 新角色 新 服装 更完善的战斗系统

下一个是什么

历史再次重演?

不認得熟悉吗,类似的情景技们似乎看过陪务次了。上世代 上上世代 55 DC Xbox NG 想与信息进一 55 DC Xbox NG 想与信息进一 55 DC Xbox NG 想与信息进一 54 DC Xbox NG 想与信息进一 54 DC Xbox NG MG Xbox NG Xbox NG

商人的承诺是世界上最靠不住的东西,商人眼中左右其行为的最大标杆就 是利益 对于第三方厂商来说 自己的游戏出在哪台主机上本来就是自由的 不存 在什么限制 除宅是有部分版权在第一 方手里,也就是说,只要他们愿意 随 时移植哪款游戏都有可能。在 个平台 上发腹够 锐没捞够,那就得出另一个平 台,谁让你这台机器不争气,不能给致 多类游戏 跨平台劈腿就绳不错数了。

厂商也是"目"本人

这个世代很特殊的一点 是日本厂 商在和欧美厂商争夺市场 与以前的日本 内战大不一样, 因为条进了外国人的主 机。对于日本人来说这场商业竞争的性 质就变了 从心底排斥洋货,崇尚本国的本 土化产品 日本人的民族自豪感,或者说 顽劣感!让他们从一开始就对X380没有 好感 即使品相同的产品 哪怕贵一些 小日本也只会挑选PS3的 就算你问他为 什么不実欢X360,他也说不出理由 总之 就是不真欢 这种潜意识明的偏好是发自 骨子里的。别说日本人了 咱们国内被日 式主机, 日式游戏养大的一代也都或多 或少带有这种情结 尤其是某些疯狂崇尚 日本文化 把自己当成半个日本人的哈日 施们 更是对X360深恶瘤缔 因为在他们 看来 日本的东西才是最好的 优秀的 什 么欧美货 都是蛮夷,不入流的。

玩家如此 厂商难道就不是吗? 日

骗钱与送钱

立维办、对比欧蒙人的特点 一卷雷吹 应维办 二角要次例 表唱个游戏发家的 划作人都要把自己博到天上去 什么XX 棒 XX大人 XX出品必属销品 经作成了 明 关键字编译明 脑筋急转吸附上公司 明 关键字编译明 脑筋急转吸附上公司 每字也也是砂炸一一赛沟链 银石在这 年处 项围电常有条的音等 光独石 归其 大全鲜和已过度 光光等价的起来 "



↑日厂这种隔年加料跨平台的事情实在 让人无语,C社的恶习也会传染吗?

一下 人们的目光又会吸引过来 再加 成在料 特典 顯品 限定版什么的 明表 跟虚版什么的 明天能大桥中笆,一款或处对成人 胡两次 这种好事地不愿意做,相比之欧美 厂商就安分多了,直接就全平台 一次 出全 蘇游戏品版游线 和小日本的作 成大不一样。这到底是日本人会做生意 谜 还是买游戏的人太愉晚?

其实计可的人多数玩意来说。 大 可不多为了这种事在意、你想想 不 5 被钱提前一年玩真的游戏 你花几百 元晚——车玩到,则是是谁更伤影。 其 金鱼以为占了便由。 穷有钱。 这本钱等 你事力等生的乙醇对死 进程别。 无原则的一个解毒素是的乙醇对死 一个不可能。 那明的日本人赚的就是 这种钱。 那里的的证据和。 那里的就是 这种钱。 那里说到,但是那里,

本年度最黑的黑马!光芒闪到你不得不眨眼

一款游戏的影响到底会有多大? 如 集这款游戏是 款举机游戏呢? 如果这 部掌机游戏只是个恋爱游戏呢?月前发 偽的一款恋爱游戏,再次将人们对"游 戏FAN "的看法推向了风口液尖。9 月4日,日本发售了一款名为 (LOVE PLUS) (景相简 , 的恋爱游戏 下面 简单描述一下这部作品的不尋常 游戏 发售6天、(LOVE PLJS) 零售商将软 件价格上调10%以应付供不应求,但依 然阻挡不住潮涌般的购买欲, 游戏发悟 一周后 (LOVE PLUS) 登上日本第 大报纸、读卖新闻,的专栏、一时成 力热 7话题 在东京秋叶原宣告断货之 后,依然在日本游戏销售榜最追人气游 戏 口袋妖怪金银 , 冠居第4 游戏



↑日本秋叶原的电玩商家审时度势 匆忙将某 人气游戏广告换成 ove plusa

的名字。OVE P。US成为GOOG、E搜索 号 單样名第4的热门词汇,不断有知心 热线化到换似 最近发售的浜款恋爱游 戏,让别人很困扰。的主妇投诉,她们 拒徊男友、丈夫一旦玩上游戏,就DS 不高身半涉了。

"我和《LOVE PLUS》, 到底谁更重要?"

越来越多的女性发出这样感慨的同 时、她们却没有真正用心去体会这款游 戏的作用到底是什么? 许多购买这款游 戏的玩家都是上班族。而不是通常意义 上的恋爱游戏传统购买辦 御宅族 和尼特族、不管你多么优秀、作为一个 人。永远不能陷离集体而独自存活、这 就是现代上班族们的悲哀。一天的 紧张工作之后,就算是回到家,也 希望有一个脱离于社会之外的、真 正属于自己的空间, 款简单的游 对, 将人们内心深处的这种渴望完 全展现出来。完全属于自己的小小 世界、《LOVE PLUS》完全做到 了这 点、只有 个丰角的游戏。 随季节更替的景色和服装,随时随 地可以呼出相见,简单的几个要蒙 就深深抓住了玩家们的心。

小成本游戏带来的 巨大经济效应

在依然经济不算很乐观的现在。能 综以任成本的小制作機得满饮彩的前 戏,本年度(LOVE PLJS)也算是为 数不多的游戏之一了。而游戏带来的 经济效应也证很多人叹为现止, 首先 本体的价格已经路有提升 随着人气 度的上涨、相关周边也被带动热销、而 且某些黑心的商家还利用玩家的"就 县税职"的小弹 采取了邪恶的拥绑式 销售、将大量周边随本体同时销售、而 价格最高的已超过本体8倍(约3万多 日元: 但玩家热情依然不减。并且, 与游戏完全无关的女性用商品也大沾 其光、有玩家购买了女生用香水雕DS 携带, 办营造氛围 更有甚者购买了 名書项链, 横机到公园向游戏中的女性 角色进行表白 有传闻说,商家正 在紧急商议高中生专用香水的开发与 研究, 以便在余波未停之际再赶上个尾 巴 捞上一把。

头随再精明的卖家也没有预卜先知 的能力,而成功商人需要的只是审时度 势的能力和随机应变的机敏,而这正符 合日本人的性格。



"让我们沉迷的不是 游戏,是人生!"

这句话出自某位游戏迷桿卫自己游 对权利的文章中, 每个人的路都是不同 的 而因为不同的契机,每个人都会意 运地喜欢上一种或几种兴趣 而你所钟情 的这个兴趣如果恰好是"游戏"的话,那 乙依是幸运的,但是,你又是不幸的,我 们时刻能够受到周围发出的异样目光,也 总是会被世俗的看法所进密 而对自己的 行为产生疑问和自责、(LOVE PLUS) 的开发人员显然对人生也有 定的感悟。 世界上所有伟大的艺术都来源于生 5, 这 话说的一点也不假。殳有正确的人生之 路,只有属于自己的人生之路,《LOVE P. US) 的成功还在继续、及人知道它到 □文/蔬菜/+ 底能走多匹。

PS3中文版宠物养成游戏《EyePet》

汉化

其中(EyePet)本于曾经有新作中为大家介绍过、通过"PayStation Eye" 据像关特玩家沿街进曲面中、然后本手上的感应板与画面中的内景与猴子克动。 特它走来穿衣服、眼食的、抚薄互动、玩小游戏等。这种虚实合一的感觉相当有 趣。(EyePet) 弥计10月就在台港山美文版、12月贴出中文版。



EXPRESS CHINESE



PSS請求 (包書外传22) 是勞值自580上的同名作品。原作由 硫酸酚、琥珀特结益循环之 自从左年级短距职之危、TECM公司 也发生了一系列人的变动。最后甚至 "沧海" 割与KOE 合并的电步 步。这次的移植成是在坂垣高开之后制作的、本作加入了许多的新要 萧、颜件中对血服场面的贵。他当有消炎力、不过从目前公布成人物情 报来看(似于也加入了一些"死或生"中的转動。"要素" "……"

9月19日 - KOETTECMOを日本东京政外郵率かず(必要外位を2) 5 (真三国无双 取合由電Spaca) 的共同体验金。会申请则本件的制 作人Team NALA年来吐炸から与双肋制作人」也漂流于原自由席、除 了介绍政政协会外、还健康将互相展开游政内合作企劃、目前还不清 維用路放政策会が什么報的方式进行部成内合作。

PS3版《忍奢外传》22》由台湾光樂代理、日文版預定10月1日推 出、中文版预定11月推出、普通版价格1950台币。

NDS等大作》《《四陰編集》之言》》可以即

这两个月菜、NDS平台游戏的汉化可以或是 比较平境,甚至应该设施过于平淡了。自从DDG 整省次率、本来运输DS游戏校没有几个、汉化小 组们更是将不部分铜力放在了这类组大作上,直接 导致连续放财都只有豪馨教歉汉化作品发布,上期 更是一款都是一

本期这种情况开始有所好转,一类发布了三 旅内S及任团效,分别是《大剑 锡眼肉属女》、 (巴哈调特之血》和《守护朗心 兴高爽烈 远旋律》。其中两款都是各不见经传的。品级验 戏 估计固构会玩的人也没几个,拿来做双化练 手倒是不给的选择。 现点而言,这游戏也就只是名头上比较大而已, 实际游戏素质比较智人。这款游戏的汉化级是由 3DM和小集屈两个汉化组股份省作的,从发布时 的汉化原明来看,这就游戏的汉化议程也没有想 象中的那么轻松,期间也把破除。翻译和绚色等 都花费了大量的小血,著欢这个游戏的朋友

妨试试达然汉化版的〈巴哈姆特之血〉。

近期NDS汉化游戏				
游戏名称	汉化禄废	汉化组		
人剑 切眼的魔女	基本完善	CG汉化组		
巴哈姆特之血	基本完善	3DM 小無壓 联合次化		
守护貂心 兴高	基本完善	免友汉化组		
107 To 0 44 . 10 18				

《《极限竞速3》》中文版10月底登录360

微软也宣布了本作中文限量珍藏版的预购方 案 只要在9月21日至10月19日间至Xbox 360零售 店预购、就能够以优惠价格获得游戏中文联量珍藏 版。按量珍藏版内容包含 游戏主程序光盘、额外 內容光慮、Forze金屬的傳獻團、ZGB雖身藻、收蔵 盒、限定維作手册、用量治療販皮屬內容下壁卡、 标准值70聯股典年年530条奏首下截卡、以及Audi 阳合全球率經歷至下截卡。其中限量治療販专藥 內容下積末症款得根限竞速官网VP资格、動から 網限量名率下载、FL 10设计师影焓5期名亦下 载、公及限度透30年用土器。



)海地区举办,武玩会。(版的发售、微软证专「在(版的发售、微软证专「在

台湾游戏制作人访谈

今年上半年的台湾政政長1、特別邀請了打多英日4本 可提出与海台的高坡時代人、共同中分、台灣政政政 上面に舞台——中日前作人为改高峰合"、通过对成功经 验力率、畅谈资源产业的存在国际两台、存藏火海、会中 動情對了日本行のか SOftware设计整新企業会演员会会 人付的再典、效金(攻全海海馆)制作代表价市源、显集 (大力)、一个大力。 然如今已於过去了将立于中的时间,但是小这人使会各位 演出,和安全的一个大力。 深刻,和安全的一个大力。 "就是一个大力。"

话题一: 从台湾游戏制作人的角度来看如何制作符合国



膝需求的游戏 徐忠演表示 以戏谷的经验率 看, 选择好的题材

看, 選種好的題材 与好的單台是制作 国际级游戏的重点 所在。良好的平台 加上优秀的合作伙

伴,可以大幅馆短游戏制作 101摄账时间。

始我绝表示。他亦必需要的比喻自己想到更重要。如 显具所物作的《干字王》来说。亚洲这些的运货可能很相重 算这样的字理有什么好运的,不过因为这些游戏中或来了许 多国家的语言。在还由于是是德国的汉章很多新能能观灵的 发出游戏中所有的隐藏要素。另外,由于文性代之名的游戏 开发成本高层。因此具备独物的点子加上我好的国际合作也 是非常重要的。如果我了我但是他做出质低劣的东西 都可能和相继统约事。

與核乳裝示 乐升业之几年的成为面布海率高的验验。 成是一级国际的基础。 另不在6月7年上建型管计等影响。 局来地区服务合作的文化最高。 由于不同的方非内留不同的文 化。 透过图除合作的文化最高,让乐升研以制作由符合之 指)等为及都督各级得了。 医保 (是或领民)或 (仍入集 指)等为及都督各级得日,便是(是或领民)或 (仍入集 方 / 学的口用。 也申取项国际政政发行的的转毫。 由 医际级或对于后患有着相当的要求 因此不分配或从 大型工厂了提升的效头。 他然是原本代是取る目布或 过如果不是很这块,那么被律率做出他令国际核透效发行 命事的效应。

輸塞騰: PC在线麻将游戏《戏会麻将馆》的制作代表 售 任职字章、次方、雷鬱等公司,参与制作(超时空类雄传 成》、《大富義任史之権》、《新经代双瑟》等游戏。 能良维· 首款图人自划XDox JVE Arcade游戏〈干字王〉的 制作代表。特担行是臭幼教系列而毛光蓝与同政制作总监,

以 游戏学堂 开告,心整在线数学数字典范。 张铭光: 牙升技术总监,曾任职于全藏、坚泉、美商创世 安平公司,曾与国外游戏厂商共同制作包括《圣雕战记》、 《是战明兵》与(刘大崇福)等给外歷辛台游戏。

W 百 虺

9月22日

极品飞车 进化世代



■ ### ■DVD



ラ外、元度可以在游戏中 比赛以积累分数 然后再购置零件或整 车 DIY的要素也多了一些,除了更换 车头,车助金雕架之外,还可以选择不 同的车纹、另外、每当换掛时、都会闪 延用眼的拇指灯, 这样, 就可以用余光 来此视下展界否格挡、大大提高了游戏 的连续性。 By 蔬菜汁



"不务正业"的极品系列终 于回归正统 游戏总体来说 具备一定水准、玩家仍日需 要取得成绩 不断推进自己 向最高奖项发起冲击。模式上并没有什 么特殊之处、游戏也依旧保持了极品的 特色 人语和音乐洛游戏的火爆影进一 步强化。镇省初上平觉得操作有点不 這 随着赛程的进一步前进、才逐渐运 应。另外 画面上并没有什么大突破 只能算对得起系列支持者吧。By 能量块



也许是很久没玩赛车游戏 的关系,初上手有种非常 惊艳的感觉。赛车建模和 从车内看到的外部景物相 当精细 有人说话齿的问题,不过您 我眼拖还真没看出来。在赛道上风驰 电影的飙车感极为刺激,帧数很足 感觉像接近60帧,全力加速和拐弯用 尾时均相当流畅。游戏的成就也非常 好拿。至于驾驶真实感,这是游戏,

没必要太认真、真就成了。 By 翅膀

9月15日

追魂女煞



■美版 ■DVD ■19岁点上 ■1人



不知道本作的制作人是不 是对电影颇有研究, 不过 游戏的画面中、有很多地 方器体现了动作大片的精 彩要素,单就一边做动作一边开枪这方 面,就有拖地滑行、踢墙射击、跳跃接 护等特别的动作, 微却某些地方的动作 僵硬和不协调 单是欣赏动作的话,都 别有一番风味。但是模式单一,而且武 器种类和故事情节都比较欠缺,又是一



这是部很好玩的动作游戏 并且被外部严重低估。当然 你不能否认这款游戏的系 维并不新题 但极强烈的 磨房电影风格和牛到极点的音乐会让

By跟菜汁

你全程沉浸在游戏中不能自拔。游戏 流程并不长。也符合当前动作游戏的 接受度。这款游戏强调速度和你对动 作性的领悟力。画面方面 很多人认 为比较 一般,但中盘开始大量神来之 第 期待续作。 By 能量块



一货色 低成本制作, 简陋 的场景而而,俗套的故事则 情、强调短时间变快感的快 卷起游戏。亚这款游戏你首先要忍受

和大多數歐亞B級片属于同

上世代的游戏画面和那略显暗杂的声 效,游戏生力强调的 慢动作射击特写相 当酷,但通常走路和跳跃时生硬的操作 感还是需要适应一下 如果能习惯的话 游戏 打起来还是蛮爽快的。追求短时间 的剪快,这款游戏算是及格了。 By 翅膀



死亡空间 异形起源



A Brands ■美版 ■DVD ■18%以上 ■1人



既然是光枪射击游戏。自 由度不高是预料之中的, 但是开篱的剧情叙述也太 过掩窗,这种拖泥带水止 人受不了, 更要命的是, 如果事先不 了解操作方法的话,急性子的玩家简 直就会在15分钟之内放弃掉它。即使 是在战斗开始之后,子弹过少、须繁 的更换弹夹和敌人的顽强、耐打,也 让玩家吃尽了营头, 如果是游戏在玩

玩家的话 千脆放弃吧。 By 蔬菜汁



首先, 这绝对不是一部 确转的游戏, 大家可以 拉心。游戏采用了固定路 袋的光枪类射击方式,虽 然缺乏自由度,但隐藏在画面中的 各种道具和不断袭来的敌人必然不 会让你 感到"空虚"。游戏的剧 情很好的补完了初代,玩家会从另 一视点亲自体验恐怖事件发生的经 过。玩家将扮演不同角色多角度展 现辖人过程。 By 能量块



順来的砸踩ACE改成了类 仙(生化历代记)那样的 **允枪射击游戏**, 一开始很 不适应、尤其是某些旋转逐

控器、挥动加晃动的操作、让从前作玩 过来的人觉得很怪异。游戏的剧情表现 还是相当不错, 各种镜 头的运用和气氛 的渲染都保持了前作的高水准。至于枪 械射击,总觉得这种模式缺乏紧张器 也少了 些探索成分, 感觉这类题材并 不适合第一人称光枪游戏。 By 翅膀

追求B级电影的画面风格、即使在本系列

近期热门游戏快速评测 在5.和影像方面類似作的含人滋食、甘

《永何醇苗海之呼唐》(9分): 簡受玩 家关注,传说中的白金级大作,游戏中 的所有属性都比上 作有所揭高 增 加了一些惊险的要素。比如被深海鱼类 遊击等等,除此之外还设计了一些其他 要實 打捞船只、治疗受伤的动物、检 拾物品等等,游戏性方面得到了强化。 而目还加入了水族馆等欣赏得式 游 戏中可以进行冒险的场所也大大增加。 除了南国之海,南极、北极、亚马设河 意等地区也加入到游戏的地图之中, 玩 家会在海中见到没见过的海洋生物、并 且可以展开惊心动魄的探索宝藏之旅

线之外的任务也非常丰富,会让玩家不 知不觉沉浸在探偿地图和收集图差的 大坑之中。

《泪洒三雪冠外传陶瓦隆之谜》〔7分〕: 时隔多日、终于又在PS3上见到了久违的 策略角色扮演游戏、虽然欠缺新鲜感。 不过对策略饭来说就是让人颇有好感。 角色育成系统循规守旧、而且还会由于 剧情的需要强制进行人物交换,如果玩 家将所有的心血凝聚在一个角色身上。 而此人又不幸的被NPC选中,那只有吼 胸可苍天了,长时间的剧情画面也是累 赘的一笔 操作和游戏存档方面都继 承了前作的特点,丰富的角色设定和流 客的CG也让粉丝们大坪过瘾,但是因为 太化的剧情是紧扣上一作进行的。对没 有玩过上 代作品的玩家来说,会感 **别有些莫名其妙,在战斗时,可以根** 据敌人的弱点属性进行攻击,也可以更 捣势 / 陈芳的鱼色、炒路性方面自由度 大大場升。

《死亡之厚赶尽杀绝》(6分);只需要 单续点击射击就可以进行的 部券常简 单的游戏、所有人都能轻松上手、可以 充分帮玩家们减轻压力,但是其中的 个设守非常之奇怪,遂你游戏可以4人同 时讲行游戏,而本篇却只对应2人游戏,

作品中, 也属于比较另类的了 规则非 常简单, 绝对意义上的游戏 会不知不 带的度过得多时间。敌人的设计会让人 产生不快感,过激的动作表现和用语会 止人难以想像这是在Wii平台制作的一款 游戏、虽然也有通关后的 .周目设定 但是舞台的数量真实少之又少, 难以进 入 流游戏的行列 打倒有迫力的僵 P. 非常适合W 的操作,又可以选择 自己喜欢的枪, 建你游戏也有很多吸 4 人的要素,不过游戏的厚度真的是不 高。所以,建议没有玩过原作的玩家最 好还是失温习 遍功课,这样再进行游 对的话会得到更不一样的乐趣。

9月12日

标记人大冒险



颇有创意的一款作品,作为 2D动作游戏,加入的触笔功 能并非大名贊NDS為对形样 生撒硬套 玩家可以利用函 笔来帮助主角通过各种地形、难关和适 相。如关过程中往往会出现驱动原太美恩 许久不得解然后突然凭借灵感的神来一笔 而突破的情况。画面看似粗糙,但是类似 , 时候靠话书般的风格其实还是颇有资和 力的。比较遗憾的是音乐方面过于单调、 真正上于也需要一定的时间。 By 北斗



这是一个利用创意给玩家养 来乐趣的动作游戏。玩家错 要用端在屏幕上面出各种图 彩、帮助主人公---火柴棍 一样的小人。在充满困难和陷阱的世界 中散涉。玩家们在玩这个游戏的时候可 以充分施展自己的想象力,利用从天前

除 其实是面出来:的各种物体为主角 **牵线搭桥,游戏的乐趣取决于玩家的想** 象力,作为全年龄向的作品,本作虽然 简单 初蕴含无限可能。 Bv 獅子

9月12日

口袋妖怪 心金/魂银



■角色扮演 ■日版 ■卡帶

对于(口袋妖怪 食)这款作 品我还是怀有极深的感情 的----当年正好是高中毕业 升大学的那个暑假, 基本上 大部分的时间都投入在了黑面。如今基然 回首之间才发现转眼便已过了这许多年。 不胜唏嘘。这次的NDS复刻版在素质方面 自然是无须质疑的了,在完全集成原作的 基础之上加入了许多近代PM作品中才有 的要素 乐建也再次得到了提升。只可惜 无限道具复制的BLG已然不再 By 北斗

(口袋妖怪 令/锡) 的复机 版终于登场了! 本作的画 面全面觀新,完整继承原 作内容,并加入众多新要

素。特别值得一提的是 玩家可以使用 游戏包装中同捆的口袋计步器来与游戏 连动,通过红外线通信将游戏中的口袋 妖怪传送到计步器中随身携带、还可以 将步数储存为"瓦特(W)"并用来插 招野生的口袋妖怪再传回游戏中, 真是 像身游戏两不误的佳作。 By 小油

口袋系列的老作品复刻之后 必定大导好证。这一点在 (火红叶绿) 时代放已经得 到了印证。本游戏的原作

(金银)是GBC时代的超重量级作品。 曾经影响了一代玩家。这次重新制作之 后的效果自然没的说,只要是口袋系列 的粉丝都会为之兴奋的。至于游戏推出 之后受到的评价自然不用猜 两天似下 140多方的销量 可见金银在玩家们心目 中的地位到了今天依旧很高。 By 雅子

国外游戏媒体的游戏评测! 开始寄车后坐在驾驶座里,听着轮胎器

IGN对《GT審车 携带版》的评价(6. 8/10分1: 这次的PSP版GT赛车竟然取消 了事业模式: 规要设出你拥有了哪些能车 并不是件容易的事, 虽然游戏中提供了多 达100个的维战事件。不过完成它们部并 没有什么让人惊喜的奖励。不过至少这些 挑战本身还算不错。画面方面, 车辆建模 还是非常优秀的、不愧是一款PSP游戏、 而且本作采用了秒间60帧的运行速度。使 得關车的时候极为流畅,不会有丝章的迟 港感。尽管它在系统上并不是最优秀的, 但也绝对是一款很好的游戏了。车辆发动 会擊时的賽鳴声止人热血沸騰,特别是在

擦她面的声音以及4整的咆哮, 非常有 代入病。游戏系统方面则可以说是财务物 率。赛车时的驾驶机制继承了传统的GT系 列,仍然很优秀。然而,这次竟然取消了 **最有容黑的摩中提考,不经停得车辆收集** 和许多乐趣都大打折扣

IGN对《絵笔成真》的评价(87/10分)。 不管怎样、《绘笔成真》是款完全原创的 创意十足的游戏、大量原本只存在干部典 中的词汇在这里变成了具现化的存在,超 丰富的词汇让人惊叹不已。创造只属于自 己的/排战的能力, 以及不用担心失败的

9月15日

绘笔成真



■会年龄 ■1人

又是一款以创意取胜的作 品,发现近期越来越多的美 式NDS游戏开始走例意路 线,虽然有时候面面和其他 方面还略姚粗糙,但仍让人惊寒于其闪 先点。这游戏或许可以看成学习英语单词 的"寒教于乐"式作品 不过通过拼写单 词 各种秘密古怪的东东都会在: 1的屏 幕上出现。甚至许多原本并非英文的词汇 也有包容。实在让人不得不佩服开发者们 古灵精怪的想法和创意。 By北华

这个《铅節成章》 替干等国 2009 E3 展上获得最佳游 戏奖、于是我也对本作非 常期待。玩客可以通过销 笔自由写上任何英文词语 然后再将词 语的内容变成实体。产生各种效果达成 过关条件。例如玩家输入BKE就会有脚 額车出现, 输入BATS、GLNS等就会出 现各式卡通化的枪械散器,但是也要! 心使用可能会害死主角的单词、譬如 VAMP RE等等。 By 小湾

这个游戏与之前火柴人的游 对不同, 玩家通过拼写英语 单词,在解幕中画下各种东 西, 达成各种条件。对于国 内玩家来说,这个游戏在考验大家思维 的同时, 也在考验着大家的英语词汇 量。本作对应的调库相当庞大、甚至许 多非英语的单词 | 包括汉语拼音 都可 **以禹出东西来**。二胡、旗袍什么的就不 说了, 茶至连脚或 XIEZHI 都包括在

By 猴子

内: 喜县强到没边了。

惩罚使得它充满了乐趣。画面上采用了卡 通风格 + 足的表现与类似纸娃娃的系统非 常有趣,物理引擎也很不错。音乐方面虽 然并没有采用大规模的投入, 但是充满了 快乐与精力的味道与游戏主旨颇为相称。 绘能成直的味道也通过音乐得到了良好的 奏现。本作你继可以亦全不管助情和任务 自顾自的就这么玩下去,也可以在剧情模 式中感受到别样的快乐。虽然最开始的操 作可能会觉得有少许别扭,不过等上手之 后就会找到越来越多的乐趣。在本作中存 在有各种各样极为丰富且难度高低不等的 挑战, 你可以花上大把的时间将它们。 挑战成功, 一旦你做到了这些, 还能再建 金属于自己的挑战,故事们。

9月17日 沙加2 秘宝传说

命运女神



■SQUARE EN X ■角色扮演 ■日版 ■卡带

GB上的三款 J加作品,都是 我当年极为篡欢的游戏 从 魔界塔士到秘密传说再到时 空之關密, 如今说起其中的 BuG技来仍能如數家珍。尽管是复创作 品 但是加入了大量的新系统 包括绿虾 紧结、连携攻击、极限状态、连锁退敌、 3S系统等等。怪兽到了后期依旧是最强存 在 之前BOSS几可全部平捌 最终战却 难度额升好几个等级 最可怜的是原来 的BUG技能无法再通用了。 Por 中华

本作依然是一个重制作

品、画面采用全3D方式 呈现, 并追加了众多新 的事情。游戏采用触样欲 人图示进人战斗的设计, 当接触到的敌 人图示周围还有其它数人存在时 就会 触发连锁递退战, 面对更多的敌人。战 4.中玩家可以使用命运丝线来与同伴连 手施展超过300种强力的连携技 命运 丝线也有很多种类 有的还会通过剧情 同步系统左右故事的发展。 By 小沛

准漫步加系列最初在GB主 机1发沫,之层逐渐辗转到 电视生机上发展。近年来却 一直杳无音讯。最近的SE 对于复新旧作很感兴趣。对于现在的玩 亥们来说, 〈秘宝传说〉已经是一部很 生疏的作品了。游戏复刻之后高面就不 用提了、系统方面延续了原作设定并且 追加新要素 总体难度比以前低了 但 是最终BOSS制强得令人有棕机的冲动。 因此在享财还是结练级为好。 Bv 猴子

IGN对《超級机器人大战OG传说 无限开 据表》的证价(8.7/10分)、组织初级人 大战系列是一个有着很长历史的游戏、本 过此前还从来没有办这种形式出现过。在 集成了大量机战系列经典要靠的同时,加 入了许老原包的新系统, 布最令人"印象 深刻"的, 煎过于对游戏中众多女主角们 在战斗中时"油走满酒"的特写了。 有 套货申表现的2Dxh两表现使得战斗总能 吸引人玩下去。特别是发动强大合体技时 的特写画面,魄力感十足 音乐方面虽然 不能说非常出彩吧。整体上还是比较不错 的。游戏战斗系统有不少壳点,不过最为 核心的要素就是通过恰到时机的连携攻击 让敌人 旦被打至浮空就再也无法下来。

Wii终于降价了, PSP "也" 迫不得已降价了。接下来了, 当然是NDSi的降价, 不远了。

这期是TGS特报,又是大篇幅,相信看得很多同学心痒痒。其实本胖跟各位一样痒,全是大作群,没办法。 在悠哉享受完六十周年大庆后,将是火热火热的黄金十月,叨唠很长时间的大作潮终于来了,磨刀霍霍。

对于汶ធ展会的威受在最后一页已有谈论,这里就不多说了。 如今TGS已经是大作游戏的表演专场,所谓震撼消息倒成了歇美独占。这倒也符合本属TGS的主题 "Game, it's so energetic!"——真旗都是游戏。嗯,也好,毕竟说到底我们还是要玩游戏,这次游戏们的表现不错,而且很快我们都将可以玩 到,不用等太久。有盼头,明年三月前大部分都将彻底交待。

戏店认识了老婆

各位小编,近来好° 我是第一次海回面卡,没 办法,无论是在地方上还是在部队绑没什么时间去 填写, 我在部队都是无体止的; 等, 但这并不能响 我对货刊的含量 基本上每 拥都叫我老妻奇过来 1.在來報以前來單三有两台360 只不让

说来也巧, 我和老婆是在游戏店从识的, 最初的 时候我一直都是在游戏与玩的。 唱天我正在玩《御 创政班· (教个人中内市) 举力 , r4对到 710美。

突然一个唐瞻的声音在背后顺起。"哦,好有个 性! 我喜欢 "我以为说的是我, 正得意之时听 Q那南音又说 "穿的太有个性了,那个女的 "

倒 于是我便请她一起玩,可以说是啼蝉成 登吧。她成为了我的老婆,可能是出于对游戏的钟 爱吧, 她总说她不喜欢暴力游戏, 但是玩起。或神 2》来比我还厉害 ,在我去部队之前她已经学会连 線術寫了 郁闷

到了部队上因为 系列的条件限制, 我无去玩 到喜爱的游戏,但我一直都没有失处过 自若装打 电设态或家里的第三台360又"红"了的时候。我 彻底无语了 对知说 "你追你去买台

> -甘肃武威电软粉 英国报人 As IP 因为游戏而结识并走 到一起的游戏恋人、本胖 数得出来的也不少了。不 √ 付因为〈御妇玫瑰〉而相 设并最终能走上红地毯的, 怕是只有你们 一对。可喜可贺。本胖对你们的恋爱史就 不八卦了,不过对于当前女性玩家的口味 越袭越雷这是路数便是相当的关注。的确 是见过不少女玩家痴迷男性向游戏的例

平 虽然游戏御要个性本色宣扬,但如今

女性玩家来说似乎冲击大了一些。本胖还是建议女 性玩家尽量不要玩那些血了呼啦的作品, 意识不良 的游戏很危险。关于你来信来给表示两台360爆红而 死的消息,本胖对于感到遗憾。并强烈建议你"再 来一台"。毕竟好游戏还是多啊,谁也无法否认的 是这一代360在游戏方面已经成为主流。另,传闻Wi 的高周版明年发表 任天堂想要在这一代多吃几年 HD的路必须走,不然再有两年玩家必然赋味低清下 限。从360玩到Wi,不知风格差异如此之大的两台



块件向,将设,力度器力,过度布牌,对于广大 学啦!又要过喊一样的生活了……什么电子类产品又要地下进行了,充电还是要提心吊膛,不过售着玩可能更好玩些吧。而且学校 里人也多,不像家里一个人孤零零的……(编者:心态很重要)

TNT.A 为什么小编都这么胖?

一 广东深5 文 斯ば者楽僧表示 各位小调在"期末烤场"上的实像是 自画像吗? 自改级后只能说 "改破 日、当創目相看、好製助明 " 不只是我, 大家都这么想吧? (众 只有你这么想 另外 为什么这么多 小细部这么胖?身体第一, 游戏第二. 最不爽的就是身体坏了,游戏没玩完。 从今年改版以来编辑们的形象都 采用了类似任天堂M 的方式来设计,

并都由编辑们自己制作,可以说相当的需人 … 不过大 部分形象还是比较贴近现实的、当然不排除部分同学自 已恶搞自己的行为,比如某个代号很可要的家伙··

而你提到的身材问题。其实编辑部里胖子团算上 本胖就那么一位 | 体重在150斤以上) , 应该不算多 了。为什么会胖 我们也总结过、发现及办法、喝 原水都长肉。但有的同学吃得比较多居然 点都不 上份量、这就让我很没办法了 "

TNT.B 重新玩出游戏味

--广西浦北京华绍来信息 这个暑假过得浑浑而 盤, 点值得回忆的也没有 不知道怎么的我置出了 一个不玩游戏的念头 以前玩FC的那种不识也乐乐的 情况已经不知飞哪去了 有时候打开自己的DS, 看着 集单上成维的大作,心里有股乏味的感觉 其实自己 机器上的游戏可以设备个都是精品、可每款游戏当我 玩上, 五天后,就再也没什么心情玩下去了 现在真 的很怀念小时候, 玩什么都起勤 而现在, 则处于一 种玩玩又放下,想玩却不知道玩什么好的处境。但我 不想放弃游戏, 可有什么办法让我再提起强头来?

治这个, 里有良方。找一 掀好游戏,最好支持网络亚多 人联机, -年内主要玩这个。其 / 他的游戏可必再排 款,但也 必须都完美玩完。 就保持这个 游戏效率,相信你可以逐渐恢 复对游戏的感觉。每个人都经历 过这个阶段, 这只能说明你在逻 渐长大。记得我小时 候、很多喜欢的乐 子 现在也都不再碰 了(当时自己还想 讨 长大后也不会放 弃这些喜好的)。对 于游戏, 也是一样 其实原因都是自己的 成长+玩多了。如果 有机会价登录 XBOX_IVE、省看每 天N多万人挂在网络



GAME * * 2009 9/24 25 28 27

上瞻的(光环3)、这么多年了, 表不停。是别的 游戏不好玩吗?是他们没有银子买更多的游戏吗? 相信并不是。面对这么多的游戏,与其都玩遍,坏 了胃口,不如挑自己最喜欢的那一款,最好玩的那 款、通过网络、深入体验、或许才是未来保持对 游戏的 份珍贵感的方法。网络为我们提供了一个 机会、我们也应该对这些优秀的游戏适当回报。购 买一张正版,与更多爱游戏的人 起战斗。

本栏目刊签几率50% (电子邮件): dr@vgame cn

本栏目刊登几率85%(手写书信)、北京市东区安外邮局75号信箱、阅家收、100011



●终于成了有机族,不过X360 的DVD出毛病几率还很大,最 近北京和不好平台

> (北京 尹为群) ●我要能中500万大奖, 我一 定购入PS3、我的参研 我目

前在大连学动漫、希望学好了可以好好工作、在我们宿 合、我一提PS3、360等主机、仅有一人知道,一谈游戏。 你说的是网游,我这唯一的TVGAME玩家在他们看来比 较另类,我才发现网络游戏在中国如此流行

(订中 被暴王维) ●开学了,请勿在课堂上玩掌机、小心被老师设收。 (内蒙古飞死超人)

●风林、这期间旅昨回事? 严重缩水了, 少了整整两页, 给个编辑,不然我用弹弓打编辑部玻璃。另外,看了这 期间家照片、我乍一看还以为悬编笔部呢、原来是黑网 吧啊 下次放縮網部頭片吧。 (新疆 侯皓曦)

编者 原因在当期间家上已经说明。 ● 我和沛哥有个"双极",他想瘦瘦不了。我想胖胖不

了。我吃巧克力时我妈跟我说这长脂肪、脂肪? 我连点 脂肪都不吸收 ...

将电软、比如这本就是省下饭钱买的。 (北京李天) ●学好器期没有买PS3,本人决定开始存钱买超槽PS3, 加入正规队伍。 (護庆 牟思跃) ●中考战败,一分之差别离PS3,交了一万八大洋来了 这个学校, 感慨万分 不过要操作了, 努力学习拼命撤钱, 平船市场1 (吉林 階超) ●再次看到《电软》时, 手中拿的已经是PSP了, 此时 男孩已转型为宅男,买的书自然就多了。《动新》、《掌 机选》等全是期期不落 现在初三了, 玩游戏的时间可 以视为零··回忆一下从前,偶然发现自己的游游已经 有八年了、骨灰级倒还没资格、粉丝级应该还能称得上。

●刚上初三,所有和游戏有关的东西全被封了· ····察窗苦 读一年,只为把那功名求啊 - 不过我一定会一如既往的支

由于设什么毅力、量前为上除了山寨FC外还没有一台电 视主机。唉~ 无奈啊…… (杭州 一个欠扁的宅男) ●看了电击上的名将回顾, 使我感慨癫痫, 这可是本人当 年借受的游戏之一。与此同时, C社其他的助作海版游戏 不知鲸吞了牧多少游戏市,驱使牧乐此不疲的奋斗着,既 使现在, 我还用街机模追翻回味着这些儿时的经典 不过, 难以启齿的是。伴着街机游戏长大的80后的我,到现在为 上还没有一个街机游戏可以一命通关,过个两三关就仆尸

为是卖游戏光盘的,硬是要老板卖《幻想二国志》的 (福度 衛星、

(辽宁 李岳)

●我在包机房曾经见过有四个人玩《拳皇97》,而那 家店共四台机器,而且这四个人都选的是八神,京和 (山西 館棋聯) 大蛇, 当时把我吓了一跳。 ●上高一时到了一个新环境、认识了新同学、于是便 有一哥们带我第 次踏进包机房,那哥们是火影爱好

者, 拉我和他一起打, 于是我在那里玩过的惟 游戏 就是这个了……前几天我和朋友去了 次衡机厅,本 来以为这地方的游戏都是不更新的, 却发现了八台崭 新的《街衢4》机台、兴奋的

玩起来 (西安 Justwe) (广西浦北 梁华毅) (天津 播放字) (杭州 陈尔东) 提图: E思语

街头、现在用模拟器玩、通一次关也靠著综命接关无数 (杭州 陈尔东) 次……这么多年,毫无进步 ……

包机房的那些事

●有两个农村来的小孩子,抱着个360手辆调了半天。 愣是没打开游戏···郁闷了老半天。(青岛 桂元东) 可见现在的游戏机对于年龄低一些的玩家来说的 确是太复杂了,相对而言Wi 好一些,但也没有PS2来 得简单直接。自从多了记忆卡和系统菜单之后、游戏

机使用起来就不是那么简单的事情了。 ●小时候不敢去包机房、当时认为包机房和街机厅一 个样, 都是一大群不良小子去的。记忆中那家店是租 DC的,但我在那店中看到《KOF》 ······

● ·位仁兄坐在X360机前大喊: "我要玩《纸片马里 潮》!"我当场无语。 ●第 次去玩360,店长居然跟我说自己不会开机……

叫我带个玩过的人来 ····· ●记得年前的PS2每小时4元,当时和同学去玩了四个小 时,走时结帐却是10元。当时还以为打折,后来才知道。

店里的钟走了两个半小时没电停 产 " (重庆 余晓阳 ●有 次进包机房、看到一个一愣子、把包机房误认 ÷填写图函卡,就有机会得到"原装M.B美国大联盟棒球帽"。 中华名单调参考下附本栏目等四页。



约的自愿意 直轮转出	姓名	
	性别	
	年龄	
	职业	
	电话	
	QQ	
	外号	
	邮编	
联系地址		
E-mai		

②请体证填写的的地址与联系方式 以方便找们与你取得联系 《田品郎 等效价 化宣东队安外组历75号次期 间度、成 動詞 100011

本期电软调查内容

你对本期杂志的总体评价 □一般 □难看 | 位子 整体效果 口好 -49

2、你觉得本期TGS报道内容如何?

3、你希望我们开办娜三个新栏目

"闻失族讲笑话"版块归来 把你的笑话与我们分享吧

5、本期"据末烤场" 轉位编辑的回答你最满意?

□北斗 □猴子 □风林 [T] 664 RM 给全体小编出道题吧? 我们将选择其作为下期烤场 的主题,并有礼品相送:

6、给阅家的留言请写在下面、地方不够请用偿纸



8、你认为任天堂会下调NDS的售价么?

9、谈谈你最近痴迷的一款游戏

大话电玩

电击收藏DVD

邮购地址:北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编 - 100011 联系电话: 010-64472177 每本另加挂号被3元





■口袋迷(14) 定价198元 第一时间为广大玩家卷上《口服妖器白食》的彻底攻 了,同时还有经典口袋游戏的直度研究。本项赠品是 口線走伸管模子, 随机二进一 清法意购买时为零售

京安田.

■Wii动力 定价18元 Will现象的体极宏典 众多联实用又好玩的内容等 发现 热门攻脑特别推到详细研究等情况内容管 崇。威物力dvd全面收集的政策新好职游戏及众多工 具, 企英

■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年最新NDS病院登录。全面补充等至较的练门责料及游戏、全等100%全部为等绝无术分。DVD光盘收录100%以上的结集中文游戏,及十级特景新必备 实则工具.

DVD

你会不会买PS3簿机? 为什么運?

一长假你在家宅什么游戏? 报上名来。

是喜欢和秋伴联线的是尊敬游戏? 【 不豫机种 】

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

读写出本期您最不喜欢的栏目,并说明理由





■口袋迷(16) 定价19.8元 本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》、并 特別收录大量独家研究内容。增品超值附进口线 掌锁包和IC士央,附常DVD精彩动而看过瘾。

■口袋迷(17) 定价19.8元 《心金银规》大特报 本期赠送神兽护院, 口袋送必备,更多精彩独家战术专题。动画 报道,原创小说尽在本期《口袋进17》!

■掌机迷2009年第10期 定价9.8元 本期给大家带来《口袋妖怪》和《沙迦2 秘密传说》的详细攻略,此外还有两篇很 有意思的特别策划希望大家能喜欢。 电子路建设体





2008年第1 - 24期	9.805
2008年(6~7食刊)	- 18.00元
2009年第1 - 19期	0.997
电子天下 節机进	
2008年第1-5、7-16期	- 8.80元
2008年第18期	19,80元
2009年第1-10期	9.8035
动感新势力	
	9.80%
BB、72、74-76、被網DVD產時限其官已包括)	15.00元
SO COO、視燈)	
全下班、任年、06年1 · 12回23、6、10、11新已算	
2007年1、3 - 12期	
2008年1 - 12期	
2009年1-10期	- 15元
口袋述14、16、17	19 8 元
NDS标准常机典藏2008终极级	18元
Wishtz	18 ₇₀
口装途19普通板/豪华版	19.8/29.8
口装速12普通板	19.8元

PSP垃圾奥技(修订版最新加印) 19 8元 口袋班11普通版

游戏的设计与开发 平新/研装 (华侨 25128 5元

口袋运购争水2

18.8元

24 8元

您想要在电击收藏中看到什么内容?

■SO COOL 2009年第(10)期 定价15元 SoCooL西周年延續総念刊課業上市、作为今年期批爭時的議場 IDDN 本期50Cost.同罗世界各地回数2011大约 共同标识未见 的通复步和。此称 希腊了解来说作幼内集的积支,更不要推过 此次50Cost.的集宏作战,许多昨告六寨均是官僚分开

■口袋迷精华本2 定价,24.80元 口禁运能靠大侵及来下;本次集合到六层穿土壤的精 华内市 全部整套集银梯行。整新非规制作 格对金斯 校展,并有百页以上全套内容收录 口級患不能指过 的依徽变换。



1、何的是下水道那个屋里门上锁的密码吧? 密码是 314。2、360港版和日城的区别有以下几个方面 电源, 港版是220V,可直播 日版是110V,需要变压器 港版 送的是分量线和耳来,日版是D端子和巡控器。其他硬件 方面都是一样的。关于单65和双65的分别,其实只要是09 年4月以后生产的就肯定是双65的。不过考虑到之前曾经 出现过。S为了清空囤积单85存货而冒充双65的情况,尽 管如今已经很少见了,还是顺便介绍一下区分方法吧。有 的US为了把单65nm主机变身双65nm主机。利用刷机的 机会,把拆卸的256m记忆卡主板焊接在主机记忆卡槽之 上、盖上主机盖之后、外表看无任何问题、主机也因为插 有记忆卡而存在258记忆体、单85变成"双65"。鉴别方 法有 开机只要能看到有内置存储器的、就是双65nm。 电源标签上标明了功率为"150W MAX",单65的是 "175W" 主机背面电源插口上方有输入功率说明 电 源插口采用的是2片式。3、FW-83850C的光驱,是今年6 月底上市的360主机采用的光驱型号,由于采用了新的加 密方式、使得原有的別机工具无法正确的导出固件数据。 也无法从中提取正确的KEY文件,这就是使得自制固件无 法制作和写入、直接导致8月份以后的XBOX360主机无法 破解、只能运行正版游戏。不过后来随着剧机工具 Jung eF asher v0 1 65的发布以及免费的Lite-on B3850C 光驱KEY提取工具FreeKey的发布、该型号光驱的剧机问 题已经被搞定了。4、你指的是存储游戏吧? 360的游戏记 最通常是存储在主机硬盘之中的,记忆卡是需要单独购买 的周边,作用是将一台主机中的游戏存稿拷贝到另一台主 机中,基本很少会用到。5、现在游戏店中的360主机基本 上鄉是已经周好的、当然也有提供现刷服务的、BOSS能 直接试机,正是已经刷好了机器的绿故。360刷完基本就 可以一劳永逸了、PSP才是采用的不断升级团件的方式。 PS3目前尚未正式破解。8、360剛机都是刷光驱,你没经 龄最好不要自己动手剧,反正剧机又不会多要你钱。7、 基本情况就是上面这些了,推荐购买双65的,360现在也 降价了,正好入手。

最近开始玩PS2上的《SD南弦店世纪 成卷》, 有几个问题想要向定可调整:1、PS2级和W 版 有限区别外 现了有PS2。还有,PS2级可否继承 前标记录?2、前时更少支到OR Bac#AD9在受配音选, 何具体怎么入手?3、什么是MASTER CMAPACTEP 有什 么作用吗?4、什么是WARS BREAK? 5、什么是MASTER UNIT 6、怎么定能抽板数方规数~【青海南宁 辛一司》

1、內接方面沒有任何反射,面面也基本沒反別。PS2 底不可應於前处是。 也沒有實施。20 0-18 as off 19 5 方法为,则也D "An SEPO·XFA"。 她OD学都应交龄 即可得到 创 HEAL F 方法为OD NB as off EXIAO "以改配备备型人事条件为打造EX5头。3、开始潜效的时候 系统会上的走路"个各部"中语的工作形态自然可以则实实 得(多人性)。如原则对拒绝器的工作的企物可用自己部门成分 但所在的集件体ASTEN UN HOMASTEN 的企物可能 已所在的集件体ASTEN UN HOMASTEN 的企物可能 自己 使得致为遗物MASTEN 使免损未免费用。4、所 "WAR BELA",被害指在《安沙运报MASS BHFAM 

在完成15号任务可以得到一张最低级的宝图地图、并 且整个人得到的都是一样的。通关后センタシュタイン国 王也会给一张,除了BOSS是白龙的图,其他的完成后都 会師机再给一张图。利用通信可以把自己的图给别人,也 可以得到别人的图、得到宝物地图后、どうぐ菜单里会多 一个 "たからのちず" 的选项, 在此选择地图后按A键然 后选择"地图の场所をらがす",上画面会出现蒙宝图的 地点、位置用×表示、找到地图中的位置后会出现!符 号,这时候按A键大地图上就会出现洞口,许多宝图的地 点其实是重复的。找不到的话可以对照世界地图慢慢比 照。宝物地图的迷宫是随机生成的,使用盗贼的特殊技能 おたからさがし可以搜寻到本层送官的楼梯位置所在。打 W#廖下的BOSS所得到一张随机的新的地图, BOSS 和怪物随着地图的等级和5种地形变化。打败BOSS后再 进入这个地图会发现地图已经全开,宝箱和离开前一样。 BOSS已经没有了,关闭地图后再进来的话就是地图全 开、宝箱和boss又恢复到没打的状态。能携带的藏宝图数 量最多为99张。迷宫中1、2层没有宝箱,同一层最多3个 宝箱,同一层里的宝箱等级可能完全不同。运气好的话有 整一层全部是金属(此如这一层全是失散或者全是金属 王)的地图,该层口响无效。

FF12的国际版发售于2007年8月9日, 游戏终于以完全形态登场。除了剧情和战斗主系统外, 几乎所有的要素及战斗平衡性都进行了显著的变化与更新, 成长系统更是

彻底邸新 角色按照黄道星座有了12职业之分。技能 和装备重新分区 追加若干新模式。国际版才有的 种游戏模式分别是 "トライアル"、"強くてニュ ゲ ム"、"弱くてニューゲーム"、俗称挑战模 式、強模式、弱模式。 "トライアルモード * 为100 场战斗的挑战模式,战斗时可以偷盗 密错,战场上 有大量宝箱、每10场结束时获得 定的额外奖励,并 且提供存盈的机会 有些战场存在持有稀有道具的稀 有怪兽,打不打他门都不影响让关,建议先偷后杀 迫击有新敌人,关底为FF12国际成最难BOSS群扭 强化BT审判长5人众。战斗资料(人物段位、所持 装备道具等;为导入的国际版记录资料、无法升级、 无商店,必须要注意道具的消耗情况。本模式中可以 在敌人身上获得各种道具和极品够各。但是全部无法 逆传至游戏正篇。本模式通关后,FF12正篇游戏追 加无法获得Exp的官方极限模式 "爾くてニューゲー ム"。"强くてニューゲーム"模式中、游戏开始时 角色直接从_v90级开始成长,但是执照系统却没有跟 进、必须重新习得各种执照。必须在FF12国际版初次 通关后选择"强くてニューゲーム", 此后必须在任 意一个存焦点存得,才可以保留住这个模式。上次通 关后,除了玩家自己的"系统设置"以外,一切要素 全部无法继承。"弱くてニューゲーム"模式可谓极 眼通关挑战 该模式没有任何Exp, 角色Lv在初期完 全固定无法成长,但LP的获得和正常模式一致。必须 员活运用各种装备、饰品和道具来弥补超低 uv。必 須在"トライアル"通关后选择"期くてニューゲー A", 此后必须在任意一个存盘点存档, 才可以保留 住这个模式。上次"トライアル"通关后、除了玩家 的"系统设置"以外,一切要责全部无法继承

不知龙哥島不喜欢玩美式PRO? 我是非常 演欢的、360上的《辐射》》就相当赞同 可能固为许多玩家还是更强效应式PRO。 "例"?",原说定路对里还能什么"全屋旅 说"?"(博内这带知道这个是否确有其事。如果您的 话具体该怎么做呢? 红乎大连 BOME!)

美式RPG,其实类似大菠萝那种ARPG在国内 还是很受欢迎的。不过像辐射这种可能受众就要小 多了,但不得不说,用心体会并且能够接受这种风 格的话,就会发现其确实相当之神 "金屋藏娇", 确有其事,建议按照以下几个步骤完成 1、到 Megaton最高边的M Sa oon, 一进门右手边的果 子坐着一个墨镜西装男 (没有就继续出去逛,, 践 他对话接引爆核弹任务,然后下去把楼下的核弹 引爆 选第三项)。2、出Megaton后直奔地图宏 下的Tenpenny Tower, 坐保安后面的电梯到酒店 顶楼, 找到阳台上的思镜西鼓男和他的BOSS, 对 话后引爆核谱, 然后做就送你一套六星级游店总统套 房(电梯右拐处)。3、有钱的话最好装修下, 楼保安右边找到一个老太婆Lyda, 把每个对话都说 一谶,然后会出现装修选项。"金屋"自然不能太寒 碜。4、豪宅有了,接下来要找狗狗了,大地图过桥 右上Scrapvard、找到狗狗招之、飞回酒店、让它呆 在房间里。5、大地图过桥沿着河岸朝右下走,就能 找到Dukov's Place, 进去看到变态男, 他居然有 两个小秘,找那个穿粉红色睡衣的性感Charry 先存



档) , 然后用S/L大法说服Cherry跟你私奔。6 Cherry要求你带她去航母城,这个MM只能穿睡衣拿 匕首,打架的时候只会搬着你的大腿哭。当然,千万 不能带她进航母城、否则她就看了、直接带她回酒 店。7、回酒店的总统套房,和她对话、叫她Wait nere, 以后回到家里, 我们就能看见穿着粉红色睡衣 的美女、可爱的狗狗 傻傻的机器人保姆站在那里恭 迎了。为了永享安逸,建议回 趙Dukov's Place, 把那个变态男Dukov干掉,再目击者黑人MM也灭口 之,一了百了。走下火路线又怕麻烦的话,也可以直 接帮Megaton的警长修理核弹头,然后直接拿 Megaton里的楼中楼,也不错,然后再去找狗狗和 MM。注意 如果让MM紧跟着你,在家里上二楼的 时候、会出现MM卡楼梯寨件、然后你出门以后MM 就会彻底消失了。所以一进门千万不要上楼梯,直接 04她Wathere, 切记切记

业房你好,我是一名360玩家,这次写信 过来是据询问一下390上的《是简传设》) 中的问题。这个谐效应和传统式配色形字 穿了。因为新线打穿一同目后还有不少物牌SOSS和 还言可以行,我还见用部什么不及主托,继续问 一下七层词窗的形理方法,另外指试在这个之所还有 一个但更态的短视生言》询问这个隐处言文状态么 开启。省代本度还即始生为写

七星の旬産是在打过不死なる龙后取得暗之指 幹, 前往惑星ロ ク的タトロ イ, 进入斗技场, 使 用暗指幹解除地图左侧的门即可进入。斗技场的进入 方法需要与斗技场门口的猫女对话接到任务、前往ア ストラル城下町的素材屋二楼与坐在病人旁的女人对 话给她喉(二效(药,之后即可进入。七星河有七层, 除4F外、每层都有一个BOSS、实力彪悍。迷宫并不 算度為、就是要通过开宣籍收集到足够的スト-ンピー ス、然后回到最初的地方调查没有发光的境壁使用ス ト-ンピ ス即可开启电梯。另外的隐藏迷宫就是 "ワンダリングダンジョン"了、打完七墨后、去En 予域への沿道、与入口处的男人对话即可进入。该 迷宫中无法中途脱出, 且流程较长, BOSS实力损 劲,进入前必须做好充分的准备。该述宫有20层,奇数 楼层时 宝箱和结构都是随机的,但只有三种情况。— 是収集ジオスト ン、宝箱或打杂兵都可以取得。二 是消掉達官中的金部水晶、要使用属性指轮、パニッ シュスト ン一定要准备充足。三是杂兵连战。偶数 楼层则是打BOSS、多数都是流程中遇到过的,20F 会遭遇3A历代隐藏BOSS昂麗,其实真正的最终 BOSS, 开战时品额的实力很强, 但是将其HP打至三 分之一左右时, 便开始发飙了。 具体打法这里不再细 说了,推荐至少全员等级150以上、镗射一套、否则 根本就是池塘时间。

请司友得PC版《恶魔猎人4》是不是已经 发告院。记得许久以前似乎是亲志上听成 过此事。 居来散忘记了,我没有360,近 日寰州侵起此事才发现好像已经真的出了。不如PC 胞的硬件配置要求是什么?和580原相比有什么变 化没?

PCIECTMCA 基本下半年校已经日/ 内分/面充 全域元 730086年代的内容、非定态等作即で写場长、 約3D拉图硬件未提升3D拉图表现。 み及加入限创新 模式。PCIECE探与和高质等商法项,进供比720更高 的分解率以及更高的反复信。 EBB 同期等处理。之外 证加入了以 2倍速运作的 "加速模成订一的 Moosi" 之及高有调整处、是图与排水平规模的 "特全现金"主 模式にagenday Dark Cright Moosi "等现付需要求"。 年代处理事术方面。基本能更为操作系统Moosox 57。 CPL Inter Pentum 4 以上,内容外 1247份之长。 Vasa IGBb.上、概整空间的GBb.上の何時完成空间,原 希分簡率为640x480、光层要表实持0960PUD-ROM、 程序更多支持DrackY 8 GcShaper Mode 3 Gb上, NV D A GeForce 6800以上 7 7300節か 1、显存 2564M8以上、各级要表支持DeerScand DrackY 9 CbL上、變北配島的区系上于操作疾促为Vista、CP-有 np Core 2 Caudx 上,成本PD-TIGBb 上,以本 72GB.以上、分解率为1260、7200上,国本指等 GeForce 8800以上,国本与12M8以上。这个硬件 整置要沒有其例处曾与还是比较高的,不过太到今 90度大多。并不算多高了,电脑升级速度是然是 生效的一极明



發育在森市上層面一些值如什么1090k 720p至年HDTV之間的明月,特別是在爾 介部原主机的性能对,好像恐怖的奇 概率的相思。我們也不由于上級的目的攻

7200座有HDTV之类的明儿、特易是在唇 小部新主机的性能刺,好像恐者都会有 HDM等东浙坦是。虽然他也在杂志上来的空间和文 章中都进行一些价值,可能达等被了,希望还将在 方线中结针对这些常用的名词做一个比较系统的介 短,现场让我们均量它们文体部是一位基本是即同科人 区则被行了。 依据今晚龄,都是申视多统治是五年维工。"(

表示隔行扫描, p'表示逐行扫描。480是标准 的NTSC电视显示模式, 60nz频率, 525条垂直扫 描线, 483条可见垂直扫描线, 4:3 或 16:9, 记为480 或525。576 是标准的PAL电视显示模式,50hz频 率,625条垂直扫描线,576条可见垂直扫描线,43 或169 记为576或625i。480g是D2标准数字电视 显示模式, 60nz频率, 525条垂直扫描线, 480条可 见垂直扫描线, 4:3 或 16.9, 记为480p或525p。Xbox 内部实际图像分辨率840*480。1080i是D3标准数字 电视显示模式, 60hz频率, 1125条垂直扫描线 1080 条可见垂直扫描线, 16.9, 记为1090或1125。720p 是D4标准数字电视显示模式, 80hz频率, 750条垂 直扫描线,720条可见垂直扫描线,189,记为720p 或750p。而HDTV标准是高品质视频信号标准,对 应720p、1080i、1080p,但目前支持480p也大概 称为支持HDTV。

要注意的是, 虽然对于游戏图像精细度的处理难 度来说是480 < 480p < 720p < 1080i, 但是对于电 视机处理能力(例如带宽)的要求则是 480<480p<1080<720p。所以目前很少支持色差输 入的720p电视机, 但是支持1080的就不少。这里再 介绍一下HDM 接口吧,毕竟貌似是新主机必备的输 出接口了。HDM 的英文全称是 "High Definition Mut med a",中文的意思是高清晰度多媒体接 口。HDMI接口可以提供高达5Gbps的数据传输带 宽、可以传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信 号。同时无懈在信号传送前进行数/模或者模/数转 换、可以保证最高质量的影音信号传送。应用HDM 的好处是 只需要 条HDM 线 便可以同时传送影 音信号, 而不像现在需要多条线材来连接 同时,由 于无线进行数/模或者模/数转换。能取得更高的音频 和视频传输质量。对消费者而言、HDMI技术不仅能 提供清晰的画质,而且由于音频/视频采用同一电缆。 大大简化了家庭影院系统的安装。

郑重向您承诺。

更高星级认证;更多购物保障













PS2 9	万果例	PSP3000	NDS	PS3 Slim	385NA1360		NOS LITE
900	900 北京报价	1160 北京康好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京銀好	950 济南报价	1150 南京阿金木	1300 济南报价	2350	1800 北京报价	1450	800
880	900 成都报价	1200	1250	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京森好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400	1800	1550	800

●游戏市场价格广告颠

鉴于市场局势错能复杂,时前实收应 速,因此本版广告信息可能与职家收应 地防实信答的专出人,请各位希望的 动的玩家具体电话垂调各店。本版时 现在发际跟电话。010-844727298801 ●有案的普里最重定规则

本數或數價無影響。由此數學物所與背向 工作。雖是例物过程中也是直接。一旦宗家在 与本學一體的信息器或是由力交易的发生優 支生版首合語 圖投戶方点,是完全少數獨方6倍器 圖翰總 100011 辦在監片1期一个表述。 但是分子是一个表述。

包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。 2、由奥尼开具的购买凭证、邮购者请将汇款单 根保存好 要得复印件交予广告部。

計製資源由も

「結石信告」五星級服务。

- ★如何让您玩的并心,用的放心、一直是我们这10多年来的执着追求。
- ★在本店购买PSP, NDSL及主机套線的朋友,均有机会影响价值50-100元的豪华大礼包一份,并同时参加我们满500送50抵价券的活动。(详情参见实体海报 玻电话027-82774106垂询。"电软"的朋友一定记得摄醒我们送礼包哟!)
- ●解购: 027-82774106丁小姐,027-59200671夏女士,QQ: 573375894
- ●店址: 武汉市汉口前进五路中心电脑广场一模A12号

前 年間中 本中地 を 支 200 全で見る 1 4882 2 4882 1

间 (FF13) 聯定版PS3S m ÷机值得购买么

新 地想已完设有583、上見打辦與人一台的信。《FF13》是運修983、M 全非本年格的企業。 若 不同它的修为41600日至,仓人民市大12630日 元。但普通纸的PG3 a m吸载仓量为1200日。 兩《FF13》限定底的吸载容量 高处2500日,并且自水果用仓投行。 另外 经数据定于机资的延上债券本 的《提起分配》3 两次 张。价值也从下300万元之上。 鹿巴斯加上提供 501度的专名力和限定版的有限股景。 《FF13》即变成55至地以是传着非常 态的协约比约。 从已加到股份数据等。 季型资份的5、于严,爱联网份。

消费者须知 所有主机价格变换频繁,以上部分广告礼 预推精贩 电各商家,询问当时的维价,以免造成麻烦。以上利量的绝大多数价格均真实可信,请请要者放心。

另外, 点截者 定要向商家策取全套的购物凭证, 如果发生产品质量等可 题, 请备齐所有购物凭证, 致电本刊广告部, 我们将及时为您处理。投诉电 话 010 64472729综401, 或可以用邮寄信件的方式, 具体地址见本页上方。

北京結好信城市成稿品店 参加特殊的数据,如此非典型的。 北京結婚行城市成稿品店

本店等電系書 所售商品均系原装計貨。上点在本 当物情 RD 95m まPS3.ms 、もよ電源+AV数+手柄+手柄点接致。1200 W原 + 9mH 2350

*PS 超周55套例 双键点16.-电》AA74. 上点生494 1. "在15 *** **ND3\$中间 超键等-电键等-电电子设用+25T增点+2509件-包+指点-非计器+光悬率包 3707 ****DO3套相宜 15。主机-电影-邮管-被景+267-中原附-原本公司为企品参究自查:1400页 *** DS.套机-由用-电影-触笔-接录+-267+86拼+带干器+游戏+水晶聚+包 1200页

電影等 表彰で、本年、非相談的以上MS、 水型総名加高及内部の設計 本地信 100 62374599 年前、1839105/756 年前第100059 本本席地址 广安1)申報高一系附第100米諸島福州電台上東土東田を原意の2C 米奈年 路域、5第、122歳、4866、410路福州協治 下 #師別地址 上京市庁安 1邮局 100053倍浦の19分類・收弦人 赤好信義公司4〇〇 715026041

本版广告招商 本版中是现为广泛相组。只也实市在高度及 本上的发生机。在代,市场中等用户上的内部的高等 均可来进步前广告并登业务。本于广告基础省份别,有些社会广创的高级准备对互 业机构成点人代表中证价资和中。总由本于市场,用于现在或方的市任和公务,使业 双方的对益。从最后是一份的《6417274》中的《1411年》1910年2921 6 号

为了让广大月最善安く原物、清大家在邮房的建行电话的高等进行商品和条和价格的许值 各向。另外、归有限17万面价 1例を同一代 7.5 股电 38 05/92/31 抽信不复 現地QQ 号 25821008 図 マ 羽ュエキコライドキョウ まり部 2/2 両は 八提出のぶまり

Cyx mejosities

作的装备和转能系统与众不同 武器大致分为固定数值类和固定倍率类。 而防具则包含通常数值和机械数值、针对不同的角色有着完全不同的装备效果。

本作中武器的分类除了在信息上会有"刀、剑"等提示外,更为重要的是依 据不同的属性进行分类、大致分为"固定数值类"和"固定倍率类"。"固定数 值类 比如弓、铳等武器,在武器属性中只有攻击类型和 个固定数值,如"兵 器攻击660°等。更多的武器则是"固定倍率类",其特点在于武器攻击力计算取 决于角色本身的能力数值,例如圣剑的属性是"力攻击X15",就表示这把武器的 实际攻击力是所持角色"力"这个属性数值乘以15。不同的武器所受影响的数值各 不相同, 侧加有的是靠力, 有的是靠魔力, 还有的是靠速度等。技能的属性类似

干"固定倍率类"的武器属性设定、而辅助 技能和被动技能则没有这种属性。人类和超 能力者可以通过在战斗中使用武器和防具来 提升各项数值,也只能这样才能成长,下面 县各种委击器所对应的能力成长方向, 其成 长方向也对应了装备在机器人身上后直接提 升的能力值, 大家 先确定好方向。 从 对付高级敌人的成分 速度后还能增加出手



实践结束	力的时候一定 果来看,装备体 吸为明显,优先	水后 型 提升 †:	70年度 7 : 17 不同的种族能够 量都是各有区别	装备的武器和技能	
	Company of the last	THE R.	A Comment	0.500	
定倍率	HP、景平	体水	固定数值	HP、號學	
134	HP、力/数量	3	周定数值	HP、黄星	
en rer	UD to	10	限定数值	SIP. h	

廣力X間宣信率

省力X周定该率

應力X固定倍率

牌5种、除了盾牌之外、其他4种防具均直接提

нP、廃力

HP 廃力

HP、魔力

四挪数十的连锁遇敌系统

作为地图可见式圆数,所谓连锁溅敌 就是在一定范围内所有的敌人都会自动进入 战斗。一日发动连锁遇敌,就有可能需要同 时面对几十个敌人, 这样就会让玩家处于非 常被动和危险的局面。不过如果对自己实力 有信心的话,也可以通过连锁遇敢系统 次 拉数个敌人战斗,这样获得的MP和金钱都会 有大幅的加成。主資不要玩得太江火。



濒死边缘的爆发:极限状态系统

图情发展到第2世界的阿维罗之塔救出面 具男后就会开启这一系统。在敌人数量众多或 修讲入该状态 不但修提升回避率 还能影响 连携率、从而对连携产生的伤害进行加成。 不过,说实话,进入这一状态里全灭也不远 7、 还是心脏发的好。 更多的结果是来不及 发动或是发动了来不及出手就被人给挂掉了。



医然名为"秘密传说",那么秘定在崩戏中自然占据了重要的地位。本作中 只有通过在迷宫和剧情中不断获得稳宝才能逐渐打开通往不同世界区域的大门。 而秘宝不仅能提升角色能力,还能有不同的辅助效果。这次的DS版针对某些特定 秘宝还加入了地图技能系统。

本作中的秘密分为3歲 一类是能够提升角色能力和属性的秘密,可以通过菜单 秘宝"一项进行装备,每个角色只能装备一种能力型秘宝,随着这类秘宝数量的 上升能力加成效果也会提升。第二类是地图辅助信息的秘密,取得这类秘密后,会开 启不同的地图显示图标、比如宝箱信息、敌人位置等。第一类便是地图技能类秘宝。 一种地图设施,包括挖疆、西州等、社工等。及战官籍和道路等,如平安 甚至能在

以须使用才能生效的值階 防息句状头部、身体、手部、脚部和厮

5 20 風力武器



长包 力X国定

↑怪物可以通过吃肉来进化成更加强 效,其也有使用次数的限制。在

力的种族。并学会新的技能。 战斗中使用质牌时、角色便会特 有盾牌进入防御状态,期间如果有敌人进行攻击。则会 一定几率进行格挡、格挡的几率高低则有盾牌的回避数 值决定,如"回避80%"等,高级盾牌还会附带特殊 效果。另外、后期在商店里买到的レオパルト2强烈推荐购 买 这玩意, 是兵器武器 属于敌小组攻击武器, 不但攻 告力极高,而且使用的时候本回合自动进入防御状态、非常 好使。在城下町的越后屋就能买到,36000大洋,务必优先购 买,最适合机器人装备!



50 攻略人行道 GAME SOFTWARE 09 19

©1990, 2009 SQUARE ENIX CO SEE ALL RIGHTS RESER



在本作中 共有人类、超能力者、机器人和怪兽四人种族,其中人类和超能力者 有性别之分,男性偏重力量,女性偏重速度; 怪物最开始的时候有使魔、史莱姆 和小龙3个种类可供选择。每个种族都有自己的成长方式和特点,另外,每个角色 都有8个装备栏,这些装备栏包括武器、防具、主动技能、被动技能和道具5大 項,如何根据种族特点进行装备栏的搭配也是很有趣的要素。



(A间) 游戏中没有经验值 和等级的概念。人 卷丰要是通过在 战斗中使用各种

武器装备来成长、人类的成长油度 此超能力者要快。游戏中的武器分 为许多种类、人类可以通过不断使 用其种数器来提高该类管器的熟练 度,从而强化持有该武器作战时的 命中和伤害。根据人类使用的武器 不同,来决定提升的人类能力属性 值,注意人类必须在战斗中确实使 用了武器才能成长,如果只是装备 了但没有实际出手的话是无法成长 的,在战斗中死亡也无法成长。所

必要优先保证生存率。



超能力者和人类 样也可必通过 战斗中使用冠器

来成长,但是其 成长漢度比人業期優不つ。超能力 者最大的特点就是可以在战斗后自 动学会各种特拉, 是能似于磨法师 一举的角色 不可能够坚全的转接 完全是随机的 与敌人或是自身都 无关。需要注意的是,超能力者最 多只能习得4种特技,超出4种的话 新特技就会自动替換掉裝备柱最下 面的那个特技、所以要注意及时调 整装备栏,将不重要的技能放在最 下面。超能力者在中前期非常好 用, 到了后期就会稍嫌鸡肋。



加架 I

机器人的能力成 长完全依靠装备 道具获得,HP能 备任新省县均余 提升, 其他名项属性对应不同的资 器或道具类型。机器人袋备的武器

和道具的使用回数都可以通过宿屋 住宿亲同复, 根据这个特点可以指 华珍稀的强力装备配备给它以达 成无限使用的效果。不过、每次从 机器人身上装备或取下道具时,使 用次数均会减半, 这点尤其需要注 意。另外, "兵器" 类的武器只有 机器人能装备。这些都是对敌小组 的,及时给机器人升级高级武器可 以让其成为队伍中的攻击主力。



ikX řá モンスター)

> 能力固定 只能 通过秘密进行提 升, 不可装备任 何举县和常器,

可以通过吃下其他怪兽掉落的肉来 **鞋得进化、特定的俗物和肉能够** 产生不同的变化。除了第一的合成 外, 部分技修在讲化附还修修建 承。当取得敌人掉落的肉时, 此时 若图据有相关记录的话就会在下方 出现提示、并可诱过SE_ECT键确认 合成结果, 差没有提示则表示吃肉 居会变成没见过的怪兽。有的肉吹 下去后能力和外形不会变化。但是 部分技能将无法继承, 同时可以自 动回复HP和技能值。

が建中当制情发展至第1世界的"古き神々の遺迹"。并在之前解核出力リオペ女 神的话,便可在进入神殿前遇见天使史莱姆前往命运之城,与命运三女神对话即可用 MP交换连携必须的"命运之丝(运命の系:"。有了命运之丝后,在战斗中工屏左上 角出现连携提示的按"X"健便可发动连接。此时连携素可以无视改斗行动顺序发动攻 告,物理攻击会变化为相应的技,魔法攻击会进化一个阶段 攻击范围和攻击力大



幅提升。部分技能在不同的连携情况下,会 变化为新的强力连携技、这就是 连携升华" 了。不同的命运之丝在触发连携后会对同伴关 系有不同的影响 这也影响到一些分支任务的 获得。尽管游戏中的大部分BOSS都是痕染一般 的存在,但是偶尔那么几个难打的还真是挺有 难度。再加上战斗中死亡就无法当时复舌、所 以与BOSS打持久改是很不明智的选择 这种情

进化成败力更加强大的"连携升华"。 最大伤害的"患推战法"就很有用了。

3换所有缪斯女神加入战斗

E本作的世界有B位錫斯女神,她们会很 据玩家的战斗表现给与评价和MP Muse Point) , MP可以用来交换 '命运之丝'。 游 对中的堡斯女排不是一开始就存在的,必须 玩家通过在世界各处引发事件后才能解放各 位缪斯女神、另外、每个缪斯女神存在着好 戚度的设定,可以通过送礼来提升各女神的 好感度。这些特殊礼物大多是在地图上挖掘 出来的。完成特定支线率件后,还能使女神

参加战斗并发动特殊效果。

其在战斗中战器 数次后发生事件



1 在前期的几个村镇酒吧中听过所有 她的曲子后就会自动加入。

カリオベ	第一 中存安成北の司宣告。 原傳衆队 在第立ちの町 附近蘇敦地	快速指來被升	よ数+登回dH小本	(ものカケラ
#1=7	第二号的遗迹人已处。 1F 3F3次週早均年	**大名客自实验人		いちこのピンハク チ ±の+ 生のi セ果子
エウテル	第二世界を港の町没境、然 モル分別の砂塊の町本泉及西 町 アシュラの町発出 溶明 近4受取得額等交給地	多彩的战斗中市	留乐摩点	ガラスの絵を、 地圧オイル ト ラフィックバス
メルメネ	菜 = 取がアシェフの店 5F年房发生事件 在7F的 房间内打到股人即尋換数 返回5F解教メルメネ	提一技术会的印度。	表例打倒改 /	カラスの日うさ ぎ、月のプローチ、 べくミントの作品
クレイア	第 世界巨人の町发生遇 見タレイア的事件后,完 成委托得到"解咒の者"	政击敌人弱点或用 异常状态打图敌人	発信な人能力	クレマチスの景 饰り、世界神の 叶、月※香の蜜水
レプシラ	教好肌后 在神殿外发生 每件全员寺机	战斗胜利时省間 体战斗下胜	致1组物理攻击	〒の一豆 時年の チョカ 用ハッ の砂糖学力
レイオー	第四世界港町道具屋中与 其対 天 并在道具屋的物3 次以上 返回違反解核人魚 交換レイオー	在这斗中使用直复 技能或道具	提升で方金目能力	窓のティアラ 月未 ネックレス 原稿のハ
7111	听她弹4大琴	使用编法评放人打印	攻击 強敬人	共多のかんぎし 様 の花鳥 すの 、
ウラニア	日位軍所女神全部加入店前 住軍新世界後生動等 ※ A 女神处牙将理事 ※ 使ウァ ア 在 北の町 市立省現的背役 后、在二条周边用连锁战斗使	使用遊戲以4	攻击战会 胖帕 即花妓墓	たの粉ミルク、 生命のゆりかご 恒夏のスプ ン

Þ族五项能力值解说及影响 游戏中有四大种族,无论哪 种族的角色均有HP、力、魔力、瓷旱、防御这

5项基本数值,这些数值在本作中的设定与其他游戏中略有区别。

HP:相当于传统的生命值、当这一数值为0时、角色就会战斗不能——本作中没有 复活魔法或是同性质的道具,所以某角色在战斗中挂了,则此动无法再继续参 与。只有等战斗胜利后、战斗不能的角色就会自动复活并且只剩1点HP,不同种 族的HP成长方式各不相同。

力: 相当于传统的物理攻击能力、需要注意的是、在本作中影响角色实际输出的 并非只有力或者是魔力、需要对应的武器才行。

魔力;对应于技能(也就是魔法 的实际输出能力,魔力越高,技能伤害越高, 部分武器的物理伤害也有魔力相关。另外,角色的魔力还影响到被敌人技能攻击

和被致方加血时的情况、魔力越低、肌受技 图46 能损伤越高, 加血时回得也越少。

素學:速度 决定角色行动顺序和回避率的 7 数值,部分试器物理伤害由素早决定。

防御;对应物理防御能力,只能通过装备防 具或秘宝来提升,人类和超能力省可通过在 战斗中使用盾牌提升防御力。各项数值不必 兼顾发展,应该根据各种族的特性做到扬长 避短。当然、如果你有足够的时间和耐心、 那么练上一个全能力99的人类也非不可能。



↑ 获得特殊的秘宝后还能开启地图技 能、从而使曾险的进行更为便利。

京拉各个世帯收割則定 及在信息表色的冒险之前



年幼的主角二更半夜被叫醒,睁眼看到的却是老爸 纵身跳下楼去一 得到"造物"秘宝**の**镜,作用是查看 本世界还剩多少秘電设章。

数年之居主角已经长大、外史策姆老舟姚弛揮3个 同年、建议初次玩的语各种旅棚配全了、这样可以玩鬼、 所有的系统。 や于右下角的民房内可以得到加血用的ポ →ション、往右田村、史莱姆老师决定随队护送一阵。 ●北の洞窟

出州居一直向上北峡会並入湖直了。老师最超级史 度越、属于史東湖東中張温的級別。 有这位高平相伴 不会看任何危险。他力不够了级同老师的分了小魔法板 夏。出口处遇乱第一个BOSS。ラムフォリンクス,其 实根本版是个废来。—B合微性吟吟。出词后老师教会 廣臥、茲且会地在河口两也不让我们回来了 金领女九四行

行子里会国担几风彩色的史图调,其中树烂的处实 課他並可以来习各种塑配注意等項和基本常识、每个信 图内影响一风景色的胖皮黑鸠,由于非上最多只能跨多。 16个物色、包括温集和疲惫。1,所以记得界成步多余 的品形建筑的形成。图型电可以在绘音形所、16亩 一个特徵(相它在上角还有个弹三流的MM、以后记得每 个特徵(相应自然),在一条自然的工作东面 经配上的安于最上影响。及中是私见解放了一个来自 解斯原的女神,获得MP并无启册?提取几度 47之20分别的

向西北走不远会来到イシスの神殿,在里面会见型, 女神官凱(カイ),她还会免费给队员恢复体力。

●古き締:の

从地級西辺野江森林 東近世帝、 再來南边出入南 の庭、建走里省的宣語是立的、进入居己第一部可以得 到松宮 かきょかちの間、待用是学在接ើ 複称 。 的宣義是立時、近村的需要另打攻着守的性物、最下报告 到州旁が前下也を含め至。止ない利等1分配至 力のマギ、素早きのマギ、鬼力のマギ、都可染备上。出 「尼皮生鬼場」之后回4シスの神吸及間。 ・1 (一海火星)場。

説再次为大家免费治疗后决定加入队伍一起去阿修 罗的都地——对了、注意训的治疗只能回复体力和超能 力 魔法)、机器人的武器弹药无法回复。 ●アシュラの基準

阿婆罗基地在遊私工面、カイ何恢复療法和攻击機 法都信不能。是一场当的的快息。基本内改享什么这条 尽头遇犯BOSSライノサウルス、又是个液体,用魔法 尤为有效。在基地内可入利烈3分形弦 炎のマギ、奶 物のマギ、巨人のつるはし(技能 发掘)。 加基地内 北、天柱的微会离趴。 电子の終

进入天之柱后会遇到 个独眼史策编 对话。I 你去 不去会运女神那里,差的话可以见到二个女神中的一 个,可以用MP交换各种运命②第,在战斗中通时按下 X键就能发动声萧攻击,是非常好用的东东,可惜是消 耗品 穿过天柱来到第一个世界。

多第二世界

GB版中在領里都会遇敬,不过NDS版不会遇敬 『。建议在此补充 下东西,机器人的武器スタンガン 最好能买上,后面两个BOSS部吃麻痹。

出镶后 直往南走、绕过流心地带,进入沙漠区域 后视野会严重受限, 小地图上也显示不清楚, 最好 路 跟着14人掌走。进塔后2层某小房间中有一个哥布林, 这家伙竟然问你是不是新来的,选是的话还会给我们 个回复药(汗) 3层地上有一个十字标记的地方。 是陷阱。5层需要先和BOSS木头人开打,不用说这家伙 的羽点是火魔法了, 打败木头人后面臭男加入。本层有 两个被锁着的牢房、现在还开不了。先往上走,6层可以 拿到面具男的装备,这家伙是个物攻型选手,7层一个小 房间内得到牢屋のカギ、用这个回5层可以开启上面的牢 屋敦出女神的宠物,从7层的陷阱也可直接掉落到5层另 一个牢壓内开启唱面的宝箱。之后一直来到最上层,拿 完2个加能力的秘密后再往上走就是对阿修罗的BOSS战 了。网络罗是游戏前期非常强力的BOSS了,正心八经 打的话会很痛苦、好在阿修罗吃睡眠和麻痹。之前买了 スタンガン的活会好打许多、其实阿修罗更怕睡眠、队 伍里的超能力表刷出了催眠的话也很好打。胜利后得到 一堆秘室并自动返回イシスの神殿。

●イシスの神殿 在神殿发現制倒在了地上、与身边的妖機对话后得 知要治好飢就必須去巨人族那枚到缩小身体的方法。去 天之柱、利用秘室之力來到巨人的世界。

第三世界

領中的巨人防具整接都是假容的接着。可以一重用 到效此后所,只不证价格都太贵、有时间的活可以考虑 在土起的美籍就模 铜石也加盟基金制度。 左巴型 尽头写道具色等矩对话。 去那些找到少日—二并得知一些 关于巨人造迹的事情,同时得到了私堂 风仍进床,作 用是他式小地面显示范围。镜中发现的短镜失声原。 对话后可以进入亡员上技术,其实就是联机模式。

●巨人議禁 出報局的京走 能上不少东西可以稅,地阻上如有 星星的地方,需要用"被坏"故能研究但否而法处巨人 遗迹。止斷的房子现在进入去。 法下面的房子得到! 份验宣品不能进入上面的房子。 送去后乘着有面通中的 场子程對紅土得到鄉小袋里もいきくなーれ。 4~2、20/2081

回到神殿,在側面前全自动使用館,器進入地約体 内。要进入其头部就必須先从其身体的双号、双脚、 へ、胃投到4中秘密,之后才能进入头部。在里面会发 生強別战斗,3尺マクロファージ,冰系展送特效,很 容易鴻定。胜利居回勤神殿,经天之柱到下一个世界。

第四世界

出来后先去阿皮罗神殿、与阿修罗对话后得到秘 宝 太郎の松明、作用是再次扩大小地图量示。 • ノの町

由半联后往京北市进入小镇,在通电平强型景 然 50MM, 加泉之前令小城营全市过滤离类的改建的 1首克整的由于并获得250MP。在村子右边的房内遇到 班(リン)的母亲,对这后得知路高太北方。里面采药 人里的成为是企业之之后的周期钱和能力,盖好能把巨 人球的购具者要买齐。

来到南方的港町,这里可以得知 年关于龙神的情报。 止时去命运女神处可以与右边的女神对话,利用手里的先玉可以强化命运之丝。 《海童史·山

从海明行前股人海底。东南方四号公司《摄到发 岭,附结后即公司个新型中层形个层面,分别是行 一架。要较、要混身。选择打深的论就是形及和中气 这位任见其证定比。建议还是有温英的实力再求被故 它 按整线的语句。两条3,000000元率,显常进具构结形 以。据上去全费。好看也来见少准。4,8至90个全度)。1982年一个全度,分看也来见少准。4,8至90年回 复杂可及是最重要体力;只能回复作力,,尽头得到 个程度,其中一是按理量,真实遗漏,首立个就信 看到上距上所有的怪物了,以任或表示。

前往港町东部的山洞,有了真实之職才不会被洞里 的光界部規構。这个洞里有许多秘密。 虽然居数不少, 不过地形都很简单, 在对地形都很简单, 在对他一个世界了。洞窗里有一个秘密"幻惑**のお**香",可学会按能**入**,让敌人秘密、即自己。

第五世界

五村中附级最近资本建筑 左端柜里水 "房老の分一" 沒留命子,您也不够必要。 探考如几个中 卫符主角一门火进大车。在门口发生割精、没看到这个多 异然素的卫营的大吃。一瓣对话无格主角放了四条,在 最地里按你一番已就到老他。据是之后发生影响。不太 寒场、促着地、他们打御一只拦路的对一刀后喷动力之 起生,上去旁边外,风后。老老的水人把刀震旋发。 还后 昨期力恢复接触,接下来几个烂路的控动。 他仍然 彩彩处于此,反第一个一位,一位一个"大树的"叶 作用是原作地图技能工产少。可在地里上的恢复《回 》,也时后在天台的发生的发生的发生。

泉小世界一

第六世界

● ナスの大都会 很大很繁华的一座城

個人信誉を心一般技術、必要或前部有待运派、可 の直接的近男妻大的地方、特別一個信任上班入場的所 (ビ ナス)、6件時期、対话の近年事件例列汇引、由来 在「口見到两个人。合物的男子大型最清晰で会別的文学 最美事職業、与地方は同知地議算的計場是一个一般安 系定、アントニ 的男子、但是安东尼因为健务的委 被政治所流放了。从越京北的人门出去、向西北方走进 入アントニーの村、村内遇到、明人发的实际是、他类示 自己也被获得整定之力并提供了 卷 下水量的情况。

52 政路人行道 GAME SOFTWARE 09.19



出村沿着城墙向东北方走,进入下水道,在3层的 一个房间内是与螃蟹的BOSS战,雷系魔法特效,没有 难度。胜利后获得道具"下水道のかぎ",用这个钥匙 打开旁边的门, 进去后是四个宝箱, 其中左下那个宝箱 内是怪物,其余 个是秘宝,其中 个是"圣なるお守 1)",对应技能 岩浆地形无效。4层有 个房间内也 是四个宝箱,其中右下角的是怪物,最后出来发现是维 纳斯宫殿右侧的垃圾场。出来与奥莉薇亚对话时发生地 夏、城外出现 座火山、就在アントニーの村西面。

人山有许多岩浆地形、可以利用刚才获得的秘密技 能安全通过,不过这个技能也有时间限制。第2层有回 复泉水、第3层可以破坏的地方里面是中型回复药。5层 可以破坏的地方有火焰剑,6层可以破坏的地方有火焰 发射器。尽头的4个宝箱里有秘管 こびとの勾玉。作 用是再次加强地图,此时 宜尾随在身后的安东尼突然 段身拾走一个秘宝法跑了——据雇了都陷得这么快 ●ヒ-ナスの大都会

回到鐵納斯城、在宫殿左侧的屋内与维纳斯对话。 婚礼工要举行的时候,安东尼乱入,他希望利用刚才抢 到的秘密之力打败维纳斯,抢回奥莉薇亚 不过一招税 被打飞了。换咱们上了,开打 维纳斯是中期非常强力 的BOSS、此战巨人套装必须全齐、最好再刷上一会能 力。没啥好说的, 多用漆模攻击 连得好的话一回合能 打过于HP、维纳斯的普通输出威胁并不大, 讨厌的是 即死等状态攻击。本人因为没怎么练,此战打到最后就 剩下机器人一个慢慢将其磨死的——反正也不怕各种状 态,普通攻击也基本不损血 胜利后得到几个秘宣。 安东尼和奥莉薇亚终于走到了一起,前往下一个世界。



在镇中西北的豪宅内遇见阿波罗,发生即时事件领 到光玉。再去镇中东北的叹号处准备赛龙,我们的目标 是获取优胜,可以选择的4条龙价格不一,分别是 1000、800、600和免费。反正都很便宜,直接来条 1000的吧 开始比赛后是看不到其他对手的,其实也 不用管、按住A锁是跑动。途中先后有4场小BOSS战 每场战斗获胜后都能得到1个秘密、最后的秘密是"龙 《角笛",对应技能为高速移动。途中的杂兵就绕开去 别打了、装胜后可以离开这里了。

OFFI

这个世界可以理解成古代的日本,出天之柱后的江 户城现在还进不去, 先去东边的城下町, 这里的武器店 "越居屋"中有许多强力武器,不过都很贵,建议优先 给机器人換上レオバルト2、非常强力、可以一直用到 最终BOSS战。町内准备往上走时遇到天诛组,战胜后 女孩阿玉(お玉,出现物),了他们一顿。 **四日本招**

日本桥在城下町东面的场景,在阿玉家里发生剧 情, 得知越后屋的武器都是走私的, 甚至谋杀了阿玉 的父亲,不过目前苦于没有证据。对话完毕后先去城下 町,在越后屋从边上与店老板对话后他会不,心说出走 私船在船着场的秘密。 A 65 00 18

在走私船前遇到乌龟样的老人、原来他是阿玉的管 家、对话得知阿玉已经先进去了。走私船非常简单、搬 上面的宝箱需要先利用地图技能解除陷阱才能拿到里面 的物品、在最下层遇到液人罗宁(ローニン)和阿玉在 这里 并且发现了禁运货物,大家决定前往奉行所告 状,阿玉加入。 @ 春行斯

第行所就在船着场西北一点。在这里自动发生则 情、阿玉告扶后、奉行会派两个手下一个去带人越后屋

老板一个去搜查走私船、谁知搜查的结果竟然是没有发 现任何走私品。官场、果然黑暗啊 an Jahren an

则情完选后去城下町越后屋的床铺, 此时老板不 在,从柜台后面进入地下室。这里有两个门,右边的 门里有 群敌人,每 群敌人的本体都是圣骑士,没有 难度。全搞定后去左边门口发生剧情、原来越后屋的老 板竟然是和将军勾结,难怪会有拳行所的那 幕、 之 后是与越后层的BOSS战,先干掉他的手下再集中全力 攻击越后原,此战没有什么难度。胜利后回到阿玉家发 生剧情,因为要去江户进行潜入战,阿玉离开队伍,浪 人罗宁加入。

●江户城 直接砍死守门的人,先绕着城郭走几层后来到江户 内城。进入内城、里面地图上红色带有叉标记的宝箱是 怪物, 3层地上的陷阱需要注意, 右侧房间可以得到源 氏小手、4层中间室籍房间有怪物守卫的宝籍思是ドラゴ ンソード,5层宝箱是ドラゴンの盾,将军居室得到与 の号。准备好后是对将军的BOSS战、这家伙极为废柴。 三两下就搞定了。之后将军会召唤他老爸大御所出来 谁知却被自己老爸轰成了造 熱情后来到層顶对大御所 的BOSS战。这家伙比他,,,子还是要强上不少的,不过还 是照样被搞定, 胜利后得到几个秘密, 其中的 "月兔の 耳'学会技能"先制"。剧情后前往下一个世界。

三界世小。 要地形なタンジョン

这个世界就是一个大迷宫, 迷宫里有超多超强力的 装备和宝物,进去前建议把身上携带的物品全寄存了 不 然在迷宫里犹豫该扔哪个的时候就会体验到心痛的感觉 了。剛进洞窟就会得到秘宝"大地の身体"、学会技能 "锻炼"。其实现在就能离开这个世界了,不过洞中无数 的宝物怎能浪费? 建宫中有几层会比较复杂一点,这里 给出各层室物情况、大家对比着自己找吧、别遗凋了。 地下1時: 体の元、力の素 オーガキラー、ドラゴンアーマー 地下2阶: 煮早さの素、魔力の素 猫の爪、バルカン地 地下3阶: ビームライフル、エノクサー、山炭 ドラゴンソード 地下4阶: コテージ、ミサイル レオパルト2、サークレット 地下5阶: 廃导师の杖、自己修复、与一の弓、村正、 ディフェンダー

地下6阶: ブラッドソー、サイコガン、パワードス~ ツー学習の信 地下7层: コテージ、フレアの中、ガラスの剑、地狱

车 サンブレード、波动炮 地下8层: グングニルの枪、核爆弾

第5层是个无限迷宫、第1个双岔路口走左边、第2 个三岔路口走中间,第3个四岔路口走左数第一个,其 余岔路口上都有宝箱 拿完再走正路。其中"ガラスの 剑"固定攻击1024 配合连携攻击甚至能达到两千多 的輸出、但是只能使用1次・・グングニルの枪違议给 机器人配备。这样可以无限回复使用次数。由钼的时候 会有个妖精问你摄和否, 选择 是" 离开, 选择 "否" 的话就会掉回第5层。在迷宫门口与史集细对话开启试 炼支线任务、敌人比较强、胜利后会在巨人镇出现新的 常籍挖掘点。

在之前的剧情中, 如果队伍全灭的话并不是直接

GAME OVER, 而是来到这个英灵殿面新开始。这个迷 宫地形还是徘徊单的、4层中间有个被柱子围住的地 方、可以在下面用挖掘技能进去获得オリハゴンの号。 直走到8层就是与象工的BOSS交战。粤丁还是比较 侵的,而且带了几个跟班 此战要点在于让队伍里 个 角色配备全员回复的医者之杖 (いやしの杖,毎回合进 行回复。开战后先全力解决掉杂鱼再利用连携围段桌

丁、并不算太困难, 最好装备秘宝技能 "イ-ジスの

是真的GAME OVER无法重来了, 从其身后的]出去来

盾"或是使用龙盾也行。获胜,以后队伍再全灭的话就

自九世界

到天柱。

往前走设多55萬下一个天柱前遇到了阿波罗, 他拿 着最后一个秘密,此时他也终于露出了本来面目。原来 这家伙之前之所以一直为我们提供帮助、只不过是利用 我们帮他收集秘宝而已。接着他会放出自己的使魔"ア ポロンのしもべ",垃圾怪物 个, 轻松擒定。不过虽 然我们获胜,卑鄙的阿波罗竟然以之前帮过我们的驯、 雄、阿玉、罗宁等人作为人质进行要挟、没办法只好把

所有秘密全给了他,还好这家伙没有赶尽杀绝的习惯 注意此后再也无法装备那些秘密了, 不过利用秘密

学会的地图技能还健在。老爸出现,告诉大家还有一个 最后的秘密并加入队伍。

最后のダンジョン

失去最后的小镇体 惩和补充一番,最后的 述官就在 小镇东南角。层数比较多,但是路并不复杂,所有的蛮 箱争取都拿到、特别是地下9层十字路口可以得到力攻 告x15、使用次数无限的圣伽エクスカリバー。地下10 层長对守护机器人デスマシーン的BOSS級、其攻击力 非常高,建议让速度最快的老爸用医者之杖进行全员回 复,胜出后得到幻之秘宝"女神の心脏"。

- H-4-1011

利用刚才得到的最后的秘室进入刚才阿波罗进去的 天柱来到中央神殿、里头是对阿波罗的BOSS战。这家 伙头几回合会使用イージスの所进行防御并一边得瑟一 边吸收各种秘密的力量 5回合后进行变身 之前建议 什么都不做。变身后的阿波罗还是根猛的,只有两招。 一种是单体大伤害的"正宗",另一招是全体大伤害 的"プレア"、攻击力銀級高。対付フレア必須結一下 磨力 緑根御団、磨力为0的活会被フレア排作900点 HP。当阿波罗濒死的时候就会发动自爆,此战难度还 是比较高的,不过也有捷径可以走 你并不是必须将其 打败 探过15个回合他也会因为吸收验室之为不稳定 自爆,这样只要常备不停使用医者之杖就基本能保持至 ツー个人存活下来、同样也算过。之后发生別情、老爸 被当场炸死。这时主角用最后的秘密召唤出古代女神加 入队伍,为了防止世界粉灭,主角一行人需要前往阻止 最终的守卫系统。

非常阶段

最后的迷宫 没啥好说的了, 地形很简单, 但是怪 物都超强。女神极猛、单体攻击有王宗、全体攻击有フ レア、还会イージスの盾和全员回复。週到的怪物掉下 的肉吃下后直接升级乳各系的最终形态。各项能力都极 高、还会各种高级技能、实在是让人后悔之前干嘛不组 第5层和包B层分别有两个。/BOSS 个全怪物的队伍 拦路,有女神在可以轻松搞定。地下来到最终防卫系统 前发生剧情,此时可以做最终战的准备了,该买买、该 体体、最终BOSS有好几个形态、而且难度突然飙升 数个等级, 定要做好充足的准备。建议让怪物同伴 配备有治疗全体异常状态和恢复技能、队伍至最好有两 个回觉很。

最终BOSS第一形态比较简单,但是会使用各种异 常状态攻击。第 形态会放出 组杂兵而且会无明召 降,所以建议市中全力政市其本体,期间其还会自动 回复数次。第二形态会变成人形,并放出两个防御超高 的杂兵。期间原本应该由女神对付的那台守卫系统也会 乱入释放异常状态攻击,需要先将其击倒再对付"人 形"。这一形态务必稳扎稳打,最好启用双回复役。第 四形态打法基本不变,不过因为女神被吸入系统,无法 使用连携技能, 没啥好说的了, 死磕吧

战斗扶胜后乘电梯上去,穷活老爸、结局动画。

有总比没有好 放業重点好么

表不过是说 DUTCH 他们画 那是他们故意留给我们的。

这时警报响起,BLCX与DARE上删走了讲来 你们知道该怎么做、上工了 唯 水姑娘罩

去座舱

打了这么多年,谁不是呢

识象的话,他们不会喜欢等不要给话针的,即果果

评托,Vercnical 有什么比那母舰还重要的 我的命令。还有,BLCK,叫我队长。你可

以省省口古 告诉我该坐哪吧。

队员们整装待发,可我们的主人公RCOKIE还倒在一 MCCEY是近来接着ROOKEFI推。他家的是什么不可

不知道,我看他不是他的事情。 前另一边,「唯一DUTCH

ROMEO从武器架上抄起一把髌弹枪。这时,BUCK与

DATE 你是像教第二个位置。我的旁边 去福的 …… 士官,可以介紹介绍吗 DLCK集前一把夺走ROMEO手中的M9DA CAWS 并集

给他一把狙击 她是海军情报官, 我们的新上司。

"快给我闭上赚就位 准备战斗空降 "干嘛要我拿这把枪,在暴型船上能用吗

ROCKE核然躺在旁边一声不吭。ROMEO正好爱进一下不 黄情绪,一枪托把ROOKIE给碾整了。"小姐,该起床了

·拖推开ROMEO打画场:"准轻松、莱耳……他用证 京前、兼兵千日、用兵一时,记住、要坚强沉稳亦符。 拿上武器,ROOKE进入降落舱就位,准备投下作战

級内屏幕上传来COST队员们的通讯信息。 根據最新情报显示。星豐罕队正在母親下方集结。

也们都集中在一起? 为什么?""我们待在这永远也不 "各位!我们是视死如归的战士!

蹇」降落舱像飞弹一样打向地面。顺着降落舱的舱 朝外望去,半空中飘过大片的残骸 收回我刚说的话,海军根本就是被打假的。

ROMEO,我則才不是叫你闭嘴么? BUCK望了望下方不远处的母舰,发现有些不对劲

尉? 南甲板剩15公里了。 建设什么

刘内南南路线太多 神会推过母鼠的 "不是,是母親要做空毒素素 母提前方出现行事间整新的凝口。一起腾的功夫 改造海檢提由于創設的輸出壓向地震

** 技占据的市中心 空暖后6川时

空降途中,由于母舰进行空间跳跃时造成的剧烈着 海藩舱迫降地面,主人公ROOKIE也看了过去 ROOKE醒来后,天色已暗。打开VISR, 一路右行 这里会遇到一些野猪兽和鬼面兽,可以先小试身手。解 决敌人后。此时会听到区域内的终端机发出讯号、按方 向键的上或者下会出现位置提示。靠近不远处的终端机 按RB罐,进行VISR资料库训练。

从终境机下载到了城市地图。通过情报,得知同伴 的最后出现地点在塔亚利广场。先去塔亚利广场南面不 远处的八号区域下裁一段通讯资料。(大门上方标有数 於 探索部分以这个来识别地点) 按照方向健康宗教教前行,用印度的示尽关系的使

路上没有分支 第二到是头的房间。这里到炎

CHECK!基本操作

#HEV (Human Entry Vohicle) #11VISR (Visual telligence System Reconnaissance

等舱。顾名思义。ODST队员执行降下作战任务 都必须搭乘这个专用舱振达战略地点。

此外还有VISR (Visual Intelligence System onnalssance) ,是被称为视觉情报侦查的辅助 系统。在游戏中按X键打开,周围的事物会以有色 线条描边,便于玩家更迅速地作出反应。比如盟軍 是绿色描边,武器装备为蓝色,敌人为红色,下 教终端或者特殊滋具则用粗重黄线描边。另外VISF 还可以充当夜视仪使用。在香薷市中心游荡的 ROOKIE, 必然是富不开这项功能的。

排行	19:02	地 们
20 #I	PIE	80 mg
枪托攻击	左锯符	移动
PRVSR	右端	\$ 18±
切換武器	ASIS	春心放大
43%	サー田	自务程下
切除于雷	1.80	
1000	BACKUR	· SRABBIN
	操作 我以 枪托攻击 上启VSR 切除此器 切店 切除手需	操作 接續 內式 PTE 特托攻击 左桅杆 上层VSR 石语: 切除故器 ASM 切除主器 140

都是尸体,满目疮痍。根据提示,信号源应该能在附近 从左边的楼梯爬上二横。二楼右边的通道内可以接 被到一把霰弹枪,爬上四模,调查嵌在墙上的头盔。 头塞上写着"DARE"四个字母。ROOKIE想起出发前半步 半碳时听到的对话。"她是海军情报官,我们的新上司 没错。这应该是DAPE长言的头盔,她难道已遭遇不测

追近利广场

时间又回到COST小队刚刚空降后。 BUCK安全追降,看样子并无大碍。这时他收到了DAFE

的通讯。"小队」你们的状况如何?BLCK,你还在吗?

我推击严重、舱门卡住了。 打不开。你怎么样: 啊,我没问题。

那好,你没事闹逛兜的话,就来帮帮我的忙。

····得罪了什么人么?我们之间唯一让我感 到遗憾的就是在我们认识前,我不知道你是个情报员。与 知道我就不要那么有魅力了。 "这是你最让我怀念的地方,BLCK,讲话总是不经大脑

听好!别扯到我的工作上,我们都是同意要分手的。 Veronica,都几年前的事了,我早就忘光了。想必那 之后做也认识了不少人,为何值值挑上我出这趟任务? 你是我认识的军人中,最好的一个。二

你真的不记得了吗?那个晚上?隔天早上你问我的错 我记得我没得到任何答案…

什么,BJCK?你的声音断断续续的。 我说别动,我马上就来。

Orbital Drop Shock Troppers) 89-50 即轨道降下挡乘步兵, 别名 "HELL JUMPER" .O.D.S.T。特殊部队担负的主 要任务便是从敌人背后或者敌阵中央为友 室打开战局。为此,每个成员都必须是精 東中的構築。 口文/Dreamor

我们的新兵Rookie,是C.D.(

我们推过了着陆点,现在这一区到处都是星星,小心点

型級的DAFE舱门被卡住。向BJCK请求援助。BJCK必

須近在星園前面去解牧她 视显然,BLCK在路上週到的麻烦要比新人Rookie多 4. 一輪前行。在与盟军会合后。拐角处会遇到许多 **家面等。此时可以从左边的安全门进入,绕上四楼抄传**]后路。至于那些大众脸盟军,纯粹就是出来鲍龙等

只听见他们几声凄惨的叫喊后,便倒地扑街了。 寒决路上的敌人后打开大门来到天桥处。从GE型军 左边的安全门进去可以绕到敌人身后突袭。如果之前找 了星盟卡宾枪,这里打起来会轻松点。先绕到中间,批 桥上两个豺狼解决掉。然后到西北方把电浆加农炮桥下 来资。当区域内的敌人所剩无几时,金属出来两个排

不要害畜身上的芭鹏。全確给他们。 来到提示的降落舱地点,按电镀锡开舱门,却发现DAFE 早已不在舱内。这时,一只从未见过的生物(Engineer)出 现在BUCK身边,企图袭击他。"砰!"随着远处一声枪

怪物倒下 ROMEO挺到与BUCK会会 那是什么鬼东西? | 你有看过吗? BLX向调画

步来的ROMEO高譜

谱: ROVEO, 你有在听吗:

BUCK突然想起出发时给ROMEO下的事令 **東、我懂了,混球,你可以发言了** 也不知道那是什么,应该不好意。

或许吧。你有MCKEY或DUTCH的消息吗!

我们得到上面连线作战网络 无人飞行器应该有

所以我们要放弃上尉的任务。她有告诉你该不什么吗 不 没有,没关系,现在重要的是让我的弟兄进 出这个城市,你也一样

又回到我们的主人公AOOKE方面。按BACK擁打开导航 这回我们的目标是前往生态区。寻找下一个队员的跳迹,跟 着提示来到室外,路上会遇到一波鬼面兽鞭在一起,姓其未 发现Rookie,赏他们一个电浆手雪。之后一路杀向生态区,能 中只会遭遇零星的抵抗、生态区附近有四个地方可以下做到 ※音资料。分别在生态区东面和北面:生态区末边的医域有 两个,其中一个比较好找。另外一个向东走,第一个分岔转 口北转,这里会看到几辆汽车不断闪着车灯。两旁的走道往 一扇安全门可以进入,星面下戴到通讯资料。北部两个, 个在生态区北面装住的大门口。另外一个从生态区向北行 在广场对面的地下透道,这型响着懵筐声,很好辨认。

进入生态区,检查地上的无人飞行器组件。看来无 人飞行器捕捉到了DUTCH的行踪。

后30分钟

视点又切换领DUTCH,这里海军与巫服激战正酣 DUTCH也不禁按摩加入战斗,"干得好。我正在按照家 定的目标进行。

沿路前行与海军会合。按阳键把疣猪号额身,坐到 馬座的机枪位跟着盟军一路冲过去。搭着順风车到达指 定地点后,目标更新。找到海军第二排部队。路上可以 拿到燃料枪,空中的妖姬号用斯巴达镭射解决掉。之后 的旅程比较坎坷,最好劫下敌人的幽灵号或者风火轮赶 路、途中会遭遇敌人的亡魂号、这对应该立马下车。怎 近亡魂号按FB > LF,塞颗榴弹秒杀之,乘车冲到山顶 后, 从尽头处的悬崖飞跃而下。

· 重灵号着地的横间,QUIQI一个重跃新车。安全装帐 傷! 呼

主啊。我又不是飞行员。蒋托今天别再叫我飞地。 这时空中的无人飞行器被击中,掉落到DUTCH身边 这算是好还是不好事。阿门 市山川

前往地图东北方的新蒙巴萨鲁察总部寻找队友。路 途有点绕,建议在地图上标记导航点慢慢前进。向右上 前行不久后,到达一个四面布有电影加农炮的区域 中央的终端机可以下载到录音日志。北方八号区域的大 以及更北方的五号区域、中部走道上的终端各有一 设录音日志。其余五段录音日志,奇智哥大道北面的不远 处。新蒙巴萨警察总部向东行,第一个岔路口向北,这里 金署到LCCK CLIT的提示,第一个合磷向南行,路口则集 看到另外一个下数终端,从新蒙巴萨警察总部向南行 看到天桥后下车。附近有一辆响着警笛的警车。附近 可以找到下载点,从生态区向北行。来到第二个十字路 左边锁住的门口有一个下载点,注意SLOW DOWN **議示。注,如果不赶往奇智等大道,而是直接前往警察** 周调查悬挂在半空的狙击枪,就会先从Romeo方面开始叙 事。并不影响结局发展。只不过影响叙事的先后顺序。

6. 医三氯基酚甲基甲基酚甲基甲基酚 空曜后3川門

ROMEO与BUCK來創警察点部層頂,等待DUTCH和 VICKEY的斡結号赶来救援

欢迎登舰! 第一站是: 离开这鬼地方 認爲号如期而至,不过还没停稳,就被远处飞来的

不好,六点钟方向有妖姓与

(報) 数額号生物で

ROMEORISLOX
無法不向約約号的失事地点查看情况 这一路上会遇到大量的鬼面兽,利用ROMEO的组也 远距离爆头、猥琐前进,在鹈鹄号附近找到了ODST其 念两名成员。这时,最整也发现了鹈鹕号的所在地点

ODST的成员都是兰帽再世、敌人基本只有被摧残的 捡起四周散落的飞弹发射器, 瞄准渠器的运输机和 灰姬号,等出现红色方植锁定发射飞弹,解决所有敌人 后、命是保住了,不过鞠翰号却摄伤严重。

当众人刚打算长吁一口气,鬼面兽队长从空中雕门 F表,并用重力链槽中了ROMEO的模部。其他三人见势 不妙,跳到鬼面兽背上用小刀结果了他。受了重伤的 ROMEO着样子情况不妙。

> 康-----姫-術編書が

范. 不太乐观. 我们会救你出去的。

MEXEY看著了損伤严重的夠藉号说道: 它经没法飞了。 "没关系,我们有别的办法

SPIES!

下个目标是奇智哥大道,RCOKIE得继续导找MICKE

奇智哥大遊在警察总部的东南方向。在经过三号区域 的时候,会听到电铃声。第边有一扇安全门可以打开,进 去下做到录音白志。 然后出三号门来到四号区域、贴着 左边墙最走,同样会听到电铃声。从上方标有"LOOK OUT:(*) 字样的安全门进入,下栽录音日志。依然是四 等区域,在前往奇智哥大道的必经之路上,有个蓝色标 牌、上面写着"KEEP RIGHT"字样,其右边的柱子后面可以 下戲到第三級資料。打开VISH維納前行、右路会发現第四 令下數終器。因为有明显的声音提示,加上VISR的情息 识别功能、终易放射找到这个终端、奋智哥西南方、也就 是六号区域,这里会遇到两个猎手。解决他们后前进 在拐角处看到DETOUR的提示标牌,顺路进去在右边下载。 录音日志。奇信哥大道正西方,穿过四号门来到六号区 * 在桥上的尽头处修下载到录音日志。收集完附近的

影音问题。 全门进入多户 发行进入多户 最高到模众漫画门四的电影机 我点文的映画的

公汉嘉海集作战任务的MICKEY在新上海转 看到一辆天蝎坦克和一群膀战队员从西前跑过

場 战场在哪里啊 你猜啊, 天才

MICKEY購了機階級队员的身后 啊」 MICKEY差点被亡魂号的炮弹打个正着

· 喂、小子、想活命的话就别待在街上 MICKEY的首要任务是乘上天蝎坦克,把追兵全开。京

力坦克出马,亡魂号就是两炮弹的事。灭掉敌人 北行,在尽头处与DUTCH会合。这时台阶上会跟过来几个 鬼面兽,用火箭炮轰杀。广场上的崩灵号则用天城坦克 开讨去碾压、滑光放人后、尽头处的大门打开。 赶到集结点,是盟的运输机会空投大量放兵对我方法

7個劇。 先冲上左边的高台,解决豺狼狙击手,夺下卡实 枪。从左边台阶还回到亡魂号后方。靠近RB+LT,塞横弹 种杀之、然后从敌人后为插入。与DJTCH形成包夹之势。不 用标心OUTCH的安告 ODST的成员都是不死之务。

标抗住敌人的围剿后,DUTCH与MCKEY提手庆祝宣谕 有士官的消息吗?

看來只剩下你和教了。

我的建议是, 先躲起来等救援吧 这时、旁边的大门打开,一个警察走了出来 天谢地,你们在。有谁懂得怎么使用蜂药么?

ille b

-市山川-

继续前往宗南方的ON第一区。必经之路上有两扇大 其中一廣巴经素物,可以从另一边进入ONI第一区。两 扇门中间的室内可以下载到一段录音日志。 选入通道 平已有敌人在此守侯。顺着通道来到ONI第一区,打开 VISH 读音地面的引爆器,找到DUTCH的线索。这里顶便 说下附近三个终端的位置,地图最南边镇住的大门处。 也就是八号区域,能下载到一段录音日志,安全门上为 有根明显的 "LOOK OUT" 提示。ON第一区面边的六号区 城有一段景音日志,靠近会有语音提示,CNI第一区集任 的正门口,即十号区,平台二层有一段景音日志

峰后2川的

DUTCH和MICKEY正在桥上不聚不慢地安置炸药。这 时大批的鬼面兽和亡魂号压上大桥。

你能快点么? 你想来弄吗?请便……做这种事,是急不得的。 这样就行了吧?"DUTCH就身向远处了望台的型

"讯号正常」启动其他智管后,回来我这边。"

好了,快撒吧! 我们得炸掉这座桥; DUTCH; 。 动其他炸药("那些亡魂号怎么办?"

"則營那些! 我们先把炸药要料

根据指示向桥后方撤退,顺便启动桥上安放的炸 态。 思上桥头的了望台引爆炸药,一声巨响, 亡魂号和 大桥一起被炸飞了。

GAME SOFTWARE 09.19 攻義人行道 55

《船上的警察向MICKEY和DUTCH间道 你们认不 认识BUCK士官?

认识啊!

把讯号接过去

对演传来了BLCK的声音。 真高兴你们平安无事 你也是,士官。要去接你吗?

当然啦。我们在曹操总部。 「那好,等下屋顶见了。

単在一旁的MICKEY推了下DUT

从从MCKEY停出手、收益倒数 。 1.10回,OV的重庆设施宣言所以及时间的点。(4.5) 同语 第一次左次检查

ROOKLE

前往地图最北方的奇科旺地铁站寻找最后一个线 法。路上没什么抵抗、专心搜集录音日志。

在達拉斯四区域的、全種的一辆响着要的声的 等。 曹本附近可以找到两块车等 (MEP) ROAT "接近的场 说,那看接去产品。 另外编条处金目,进去下载时来 自己。 房北行来到第三区域,中间有个重观的字子, 海透路的建全面以通常) (DECOL AT A NEEP LEFT 的 提供,原理是另外进

建筑上行,在第一个为实路口向会,实在地面上的 各项数(从一个工作,是一个工作,是一个工作。 不远处,能引到大车等以与等。则这一种影片是自己。 还过等区域时,中间的处址为他下型到关音目之 经被累到这里种压地转起。四周都是直来已上的运 东边的设施可以进入。跟上三楼下载到录音目志。

到达奇科旺地铁站,洞臺地上的生化泡沫罐。 现转向BUCK方面

自风旺地铁贴 空球后5小时

ROMEO機了集團售一由、导致肺穿孔、看来坚持不了多久。 就快到了。 呢……放我下来一下。

他肺穿孔。无法呼吸。

BLCK拿出生化包沫標,放到KLMED的构口挤了几下 "好点了么?" BDMEO看来恢复了点精神。向BLCK问起下一步的计

现在做什么?" "以前火车从地底开往旧城,我们要找出其中一条

變變。 使步走过去。 老兄,你要扛着我一路走出去?

老兄,你要扛着我一路走出去? 原本是打算这么做,不过你现在好像舒服点?

来到地下,BUXX等人发现地底通路已经被水淹没 而且还有大量的敌人占据了这里。 这次示我(1414年)了? 正试着 一般果夏的攀琴号运输机飞过,等源在了东边

述入平台核稅資本/打水人」但从基準也上提出等每 注的条地是上來中也,學經營的治療。 可允把周围兩來在第一样的稅租等的击敗。然后第年 以力度繼定爭立場的何末問題。等已改起原本的了,并 就知過程與其實施。故由后內內稅的力,把西海的外 可被一、企業出來甲也的核心,開港一根子獎,核約如 工,打不至中国方的大厂房。人族因為學

接影号上,ROMEOUP等的下大,被淹没的区域庆幸 还 方法有按据保原先的计划走 "传看其这条簿法,没得水的里 写可能会有一大境性物,就算是命令,我也不会去 "FT"读情话 BUCK好值排起了什么。 MICKEY 关

準头,我个安全的地方降篷! 怎么了? | 为什么?

我掉了某样东西| 现在我知道在哪可以找到他 是影号又重新掉头,开向市中心。

BOCKIE

另一方面,于里拿着生化饱沫罐的Pook a 处到了DAE 上野的深圳市。同时,一般是影号从Pook a的头顶绕过。 "有人在吗?我是Veronica Dara上尉,我的信号可以 使用了。需要立即支援,听到境回答。"

坐上猫點号前往地图东南方的地底道路。目标地会 遇到鬼面兽队长和弹射鬼面兽的阻拦,用光束步枪解决 填,换上鬼面兽队长的燃料枪,进入地底。

學,採上是面景以长的高科司,這八年底。 这时再次收到DAIE的求教信号。"他们因住我了」教坛 沒有子蝉了!有沒有人听到,我在地下九层,就在李经

DARE对新人Rookie的到來显得有些失靈。 "是你啊,我还以为······算了,你叫什么名字? 这时,不远处传来一阵响动,打新了DAFE。赚900XE 开口说话,那是比登天还难······

进去,快! DARI随手锁上了安全门。 跟我走,保持安静! 不知道哪个笨蛋寒炸通道上 雨的建筑,结果惊醒了整个巢穴。

DAE指打指示证处。"你看下面那边……那是中控电源,就是负责张度都市里所有系统的电脑人工需要,我的任务。就是保护中包电脑的证务。 就是保护中包电脑的识别。问题 是,从这里只有一条街道市路儿,就是直接穿过巢穴。一个人去跟白茶没两样,我以为会有更多支援。一篇本也就只有

你一个吧。空海层体制一直在地面上原来在战之如果你不是 移映数在在舱里,那么你还算有两下子,露两手吧。

省来我们现在才销确了OCST的主要任务。穿过景尔 先到中地电路。保护重要的资料。漫像PAFF是一途中央 漫漫大量的实绩,让DAFE原则打力现图贝尔。POCKEU 在后面放好镜体不是不慢地瞄准射击。

穿过房间走觸,来到案外后会再次遭遇事實 家力極 的鬼面魯首领,被職一下歲归两了。先去面南方角落快 上光束步枪和鬼面幕相弹枪,然后拉近距离爆头。 来到中控电脑处,我们见到了长着触手的棒秘生物

来到中华电脑处,我们见到了长着帕手的神秘生物 工程解',形象有点像SC里的Overlord。 我在其他任务中看到过它们,只是没有这次距离

透过值积累,DAPE看到成群的鬼面撞正賽集而来。 便 是然,他们的目标话是这个"工程师",在此视路上还 看到了BUCK的身影,看样子低只身一人找到了这些 工程而会一直跟着DARE他,并给我为提供超能好 。 必须保护它不受到展露的攻击,先去和PUCK会会

看,必须保护它不受到要跟的政治。先去和JUCK会会。 途中会遇到吴舞与鬼面着的拦截。三个005T队员加上护 涯,战斗相对绝处。到尽头等工程统并门,景电梯高开 步下通路边入下区。

电梯内、DARS黄了BUCK一记重拳 被打情的BUCK大叫催。 你搞什么飞机。 因为你放弃任务。

什么任务? | 你失去联系, 我的小队又四数… 以到一半,被DAIE—下接住强吻。"嘣,这又是 谢谢你不原一切回来救我。

出电梯向东前进,会遇到大规模的抵抗。先冲上中间 的高台,把操作电素炮的小咕噜解决,拆下电象炮迎数。

报婚,因公托巴以公主,接下支持基础效率重为制能的 股份。因公托巴以公主上货场中力心坚致的调整。 1985. 网络的独人给杨爷心。不过你只需要在途时分离 ,其余的都交给特别等30公银行。于为"就关节处。 可以更换到股条有值制的的统格等47天场处。这个 有关以本文等多方面。同时出版见过即公尺相缝的一 一个把纸框等一次的特别,是可分自己则有些可 。 沒事,它不不过是我过的。一股不知的行程过即。 从来的抽道"可

預用必需等基份支票收额的 吳中亞工程所。 資价的根據、各种國軍職 強人 對極等企出。 在这位 國際經濟學的經濟。 以此宣泳不是什么理事,廣分从开 始出现此几个實理差十年等取締結他,用來对价值人是 明明不在了。 在於重差十年有關的狀態,是 來等能對 号起則。 而是即以此他世界太小面違指於了地球,是 最初這市发动地是近次走血。 他们关头,整影可能看众人 误的遗离了城市。

BUCK,能说什么呢……今晚真是精彩。 矮影号上……

是影号上······ ROMEC指着工程师。"我们拼死拼活就是为了这个? BUCK。"源东西很重要,它有很多资讯。对了,MICKEY

我要派一个很特别的副驾驶过去。 MICKEY, "拜托!我不要那东西来啦! BUCK, "它不会咬人,而且它比你还房舍。

B.CK. "它不会咬人,而且它比你还厉害,有办法 发出讯号让那些战舰不再追我们。"

"他们应该设时间建我们了。" DAEE总协地望着法 集城市上空的战舰。"他们似乎找到要找的东西了。 BJCX、"那你呢?我们呢……?"

美国大线市区域市区的14个



= 展現改具

N 的事件是实收售地图位署全售。

在ROOKIE作战的城市内,可以从一条等于,参考录音日志。比较人性化的 一点速,几乎所有的下款点理会有明显的表示。之间写有"KEEP LEFT"。 KEEP RIGHT"或者"LOOK OUT"的标算。以及《重声信的音手,不断闪烁着 年灯的汽车等等,这些有说明附近就存在下载来,尤其需要注意。本作中的探查 收集可以说是对较短流程的一种弥补,同时也是为事情的一颗补充。



豪华客轮变成了死亡之舟!

里毒层占化的一种异水、在夔中放入碳处、蝎子 等数和毒虫、不稳它们食物直接排入地中。 个 月后、牵中心到下 只毒虫、其它的痛物过全全部核 它吃掉。它的毒没有任何解离列能够无疗。并且,这 居后、及海虫、是为了海水、而自备的。 如果有人核 拉入运引的影像之中含于大学形

第一章

故事便聚。 会田 和美雲打工的这艘船是ス 4 年現年 油轮"ルナ・霧線"。 号,他们的工作是辅佐厨房, 也就是服务生。而且,一等舱客人共有8名,由32名 服务員力他们服务,1位客人要使映4个人,真是让人

P。 等・1 了接海集团的遗产会は、这就是本欠航 等)目 と、明智警官担任春奈的保护人、本来是米送 〒18 フミ也成了原客、金田一際原形主、丝不安。

"ルナ 嘉郷" 考上時のか、「早156年 アミ被ジュリー68,746時所で、在那里、二人豪 到了衛建線のンバ本的門体、震場眼睛、被様子系 着情像地元老 授切被無限者眼睛、被様子 点失了 ルナ 霜部 、マキなどで変更、在 切け大阪的別入下、漫面了か、 ンハギ・187年 甲板東位了著ド、ドウロセ、「ペタ社の、日む正常 金田 开始介入ンバギ之死的調査, ルジュリ 安得知, 舶开始禁向住车蒙支, 在ンバギ的房间发现 了別入的指紋, 舶反中似乎点行着恐怖的賭博, 得到 行神徒的毫记本碎片, 在推美给ファンネル的废根葵 里发現了斯的残索。

移动到2Fデッキ(甲板),选择(证据コーヒーレベル1,終加至バトストラン(餐厅),现 看別情、依次得到(人物情报ジュリー更新)、、(人物情报スカーレット)、(人物情报メカーレット)、(人物情报スカーレット更新)、(人物情报スカーレット更新)、(人物情报スカーレット更新)、(人物情报スカーリット更新)、(人物情报スカーリット更新)、(人物情报スカーリット更新)、(人物情报スカーリット更新)、(人物情报スカーリット更新)、(人物情報スカーリット更新)、(人物情報スカーリット更新)、(人物情報スカーリットを)、(人物情報なり、(

人物情报ンパギ)、(人物情报巻茶)、(人物情报巻茶)、(人物情报描)、(人物情报アシュレイ更新)、(人物情級明智)。

等の起来質的第年 218 . 。 成取问题 方什么 大家都使用日语? 零業 むま者が日本人 出現问 題 あの也未來とは? 客業 ブリッジの迷め事 む 1人物情経制情 1、「返着书典レベルト」、「豆 様子シチボクスレベルト」 1、等数至アンネルル。 信無2041、視期 人物情混アフンネル。 正理点等 「ランチボックスレベルト」 6 得到正道 (低(ず) ゴレベル11、移効至ノットの批流(25) 得息 ガレベル11、移効至ノットの批流(25) 得息 ジレストラン 巻丁。

移动至レストラン(餐厅)、移动美雪的部屋、 移动至で田一的部屋。

出现衡柱在半空的男子死在网中。出现问题 ど うする? 答案 A明智に联络する。

真相解明同題 1. ンパギを見て、目につくも のは7. 考察 点触版部、得習、に増いバギの欽章レ ペル1 デ 2. 字数だと思える理由は7 答案 点触 火新、3. 目前しが停しい理由は7 答案 声触ンバ 汗の手腕、得受证循 帯・の事件 4 箱のどの 動がだと思いますか7 答案 魚類を最上、得勤 (人物情報ンパギ更新)。 Bビニへい(? 答案) シブデッキ、移動至44、仓(名3)、トップデッキ (量上部甲板)、不知道该怎么办的时候、卢腔 (日) 隔窗識計所包1、天井中央的舱口、船口神出的 領別、親子長か日達、大井中町。 左股的智力 切,得別近線 (左舷の徹灯レベルト)、調査右限的 質和新り、報節維援(名数の解灯レベルト)。

収電制情、得別证据 宇間島の天井レベル11、 移动型とバギの部屋(3F)、原井円貴・消害重要子 上均減減杯、得到证据:ダウスレベル11、項金 垃圾晒、得到证据:ע砂大低水レベル1、項等 防寒、得助证据:は大西洋泉路をレベル11、項等 以見 同題 グラスをどうする? 答案 指紋を戻る 怎 様処理度順外 深指紋)、得到证据:2つの指紋 レベル1。

在各人物房间进行对话, 搜集不在场证明, 能选 的问题尽量全部选择、移动到赤城の部屋。 注 最 初来时因为是在洗浴中,先去其他房间,然后再回 来 , 移动到フミの部圏 2F), 移动到船长寮、2 F1. 移動到準の部屋 2F),得到(人物情报谈页 新),移动到ファンネルの部屋(2F),得到(人物情 报ファンネル更新 、移动到ノットの部屋、2F:)、得 到 人物情报ノット更新),移动到アシュレイの 部屋 (3F), 移动到口ミの部屋 3F, 移动到ス カーレットの部屋、3F;, 移动到春奈の部屋(3F), 移动到方乗目の部屋(3F),移动到バリスの部屋 13F1, 移動型ジュリ の部屋 3F, 得到(人物 情报ジュリー更新 . . 得到证据 船の针路レベル 1),移动到赤城の部屋(2F),得到证据 气送管レ ベル1 毎到证据、簿められた酒レベル1)、得 到(人物情报赤城更新),全部完毕后前往"金田 一の部屋"。

等助息金田一の観測、単行能で本物質要(、ED、 信用EMA」、得到证据、速のメモレベル1)。前住 ブァン本外の前差、前住前长宝、遊客正線「近の メモレベル11,得到正線」近のメモレベル2)、 特別ダントの影響。遊客証据「近のメモレベル2)、 他別の第一位の第二位を 地別の第二位の第二位の を 出版、トップデツキの職(アレベル1)、 他以の記は、予第二つアンネル、出版 河島、成金を東守条所は「答案」アンネル、出版 河島、成金を東守条所は「答案」ルンをごの形で「ジ

全部に対している。 は、現在の殺人抗海



主要角色全部保留 原创人物闪亮登场



ンバギ 40岁、受ルナ号激造的 客人之一, 贸易商人。他 的身上有一个神秘的骷 髅苹果标记。



ファンネル ・ミカエル 32岁, 级航海±,服 冬态度很黑蛋 对赌博 很有心得, 恶习难改。



金田一はじめ 17岁,不动意构2年级 IQ180的推理天才,名债 探金田 耕助之孙, 署 假到油轮上打工。



明智剑悟 28岁、警视厅的天才年 轻警探,被社长干金寨 奈邀请上船, 在船上负

责春奈的安全。



ノット・チシマ B5岁、ルナ号上的总 I 程师。对船身的每一个 细节都了如指掌,最后 揭露了船的真相。



万乘目准 31岁、受到ルナ号旅游 的日本医生。他的身上 也有 绘同样的骷髅标



七濑美雪 17岁、不动高校2年级。 与金田 はじめ幼时就 是好友,并与其 起到 油轮上打工。



パリス 30岁、自称是律师、因 为某种理由而将大家集 结到ルナ号上, 实际上 真面目非常之邪恶。



赤城广海 19岁,与全田--样来 **船上打工**, 虽然是女徒 应生,但是开明普良, 给人的印象非常好。



アシュレイ オハラ 64岁、グリーン家族的 質察、负责看护ジュリ



金田一フミ 9岁,金田一的表妹 ジュリアス的阿友、也是 其幼儿园要好的伙伴,被 他邀请上船。



ロシ・ロシッニ 11岁、西班牙少女、与 ジュノアス有婚约在先 所以很嫉妒フミ 总是役 事找差吵架。



锚刚诰 50岁、ルナ号的船长、 金田一耕助的FAN。当 知道全田 是耕助之孙 后, 对其礼遇有加。



スカ-レット ・ロッシニ 35岁, 妖艳的贵妇人。 ロミ的母亲 安徽而来 典型的高微贵族。



剑持勇 48岁、警视厅孔甍、有 鬼警部之称。在船領离 航线, 向公海驰去前接 明智邀上船。



ジュリアス ・グリーン 10岁、身体療弱、ゲリ -ン家的少主、大家都 非常地喜欢他。



凑洋子 29岁、日籍香港人、船 上的厨师。对顾客们的 要求避益神明, 而对员 工却非常的苛刻。



ゼーランド春奈 22岁 安全是清色大潮 运公司的千金, 拜托明 智问行保护自己,同时 也是公司的秘书。

カゴ、得到证据、くずカゴのメモレベル1)、移 动到1Fロビー, 真相解明问题 1、死が想定でき るほどの危险の证据は?答案 头部外伤。2、どこ にぶつけたっていうの? 答案 有血迹的绳子 3、 同のローブが至くなっていた理由は? 答案 緩め られていた 4、除けの逆振は? 答案 黄着眼睛 5、证据となる证言は?答案 (トップデッキの 助けレベル11 6、貼けの相手は? 答案 万泉 目 7、ンパギは何を见ていたんだ? 答案 舷灯(左 右均可) 日、ある人物が无意识にくれた物征とは? 答案 (紙くずカゴレベル1), 9、情报提供者兼 立会人は?答案 ファンネル、得到证据 第一の事 件レベル21。

推理问题解除 间, O7 (211), O15 (203) Q71、72、73 (ダンスホール<銀斤>): Q1 (310 、 Q21 (306 . . Q 3 (119) Q 4 (110 Q 42(116) Q 43 (102) Q63 64(レストラン<餐厅>)、Q54.55(ロミ の報屋 (0.93 94(赤城の部屋)、 (0.60 61(サンデッキ <上甲板>ル



故事梗概・ンパギ的死因已经明了、原来ンパギ与万 乘目之间进行了赌博。在认为自己有必胜把提的情况 下跳下、结果却因为更换的船灯和网绳前一命鸣呼、 **ノアンネル**承认为了钱透露过获胜的方法,但是万集 日和フアンネル都否认自己操了船灯以及在绳子上做 了手脚。如果二人的话属实, 那么犯人一定另有他 人,这件事让其他荣客也陷入了不安和焦虑之中,而 且,事情还远没有这么简单就结束

经过改装的占老的船引起两位警官的注意。于是 一人讲行了详细的调查、辩在大家详情或未定之际。 着奈死在自己房间的浴缸里,就像 朵绽放的玫瑰 虽然从春奈手上的伤口和封闭的房间以及大量 的负债来看,都认为是自杀,但金田一却执意认为是 密室杀人事件。 所有船上有继承资格的人,身上都有骷髅苹果的

朝告, 他们的整分则靠骷髅上的叶子来表示。 流程攻略:移动到厨房、与凑会活、移动到レストラ ン、与赤城と会话、移动到ノットの部屋、与ノット 会活、移动到サンデッキ(1F 、与美質会活、得到 证据,在各房间询问之后 回到甲板与美智会话,自 动进入剧情 但如若在前往各房间前与美望对话的 话,美雪贝会回归自己房间,会出现偷窥洗澡的剧 情 前往3F, 移动到剑持の部屋、与剑持对话可以玩 将棋、移动到明智の部屋与明智对话、移动型パリス の部屋、发現神秘的留言、移动到口ミの部屋、却说 希望待会再讨楽、稀助到万義目の部層、アシュレイ の部屋、スカーレットの部屋、ジュリーの部屋、春 奈の部屋全部面の完整后、移动到明智の部屋、谈 关于船的改造问题、移动到口ミの部屋、选择いや、 それはない、移动型スカーレットの部屋、ジュ リ の部屋、ロビー、出現问题 目的地をなぜか 知らないフリをしている根据は? 答案 ハワイ、真 相解明问題 1、发信者を現わしているものは? 答 案 画面中央の肌色の物体、指」。 2 、この節菌の 物体は?答案 指,3、これは谁の指?答案 春 奈、4、部屋の位置を示すものは? 答案 外面的 云、5、客室じゃないのを示しているのは?答案 下方的壁纸。移动到203号室、移动到风目场(洗澡 间1,调音船窗、春奈膝盖的刺青、窗下的污渍、浴 槽中 移动到203号案内、调查桌子上的茶杯、テ イーカップ (茶杯)指紋采取、移动到金田 の部 屋, 真相解明 の題 1、(これ)とは? 答案 卷条 の携帯2、一等船客以外で春奈の居场所を知ってい たのは? 答案 美雪。

犯人就是你・1、犯人はあんただよ 答案 アシュ レイ、2、密室の謎とは?答案 船の侵入ルート。

3、決定的な证据とは?答案 巻奈の携帯 推理问题解禁房间: Q52、1F仓库61、Q53:1F仓 家6)、Q86(108)、Q62(111)、Q41(112)、 046 (120) . 047 (121) . 048 (122) . 049 123) . Q50 (124) . Q45 (126) . Q11 , 206) . Q05 (207) Q28 208; Q29, 209, Q02 212, Q09 (220), Q78 (105), Q79 105), Q57 [2F舰桥]、Q5B(2F舰桥]、Q59(2F舰桥)、



Q68,307), Q22 308; Q74:311;

故事梗概: 在ゼーランド、春奈さん被杀害的第二 天、剿下的乘客门在餐厅又得到了魔惊的消息 这是 谁也没有想到的。

由于寿奈的死、在遗产分配的问题上对ロミ和ス カーレット母女越来越有利、但是由于グリ ン家解 除了婚约这一有利形势瞬间麻驳。原来二人是同父母 母的家兄妹、从パリス处又得知了另外一个有遗产维 承资格的人,与渡海矶松有血缘的另一人是谁呢?

Mノットロ中得知、船长被杀了,由于他的行力 有很多地方不合常理,所以被暂时监禁起来 最后他 说, 命运是可以靠自己改变的",命运"谁的命 运? 什么样的命运"

流程攻略、进行 等能频客的地毯式搜索 移动到 ロミの部屋、スカーレットの部屋、调査状头下面、 出现问题 读みますか?答案 はい。移动到口 ミの部層、得到证据(ロミのメモレベル2),在 着付其他房间馬前往404号家、移动到ジュリ の 部屋、调查枕下的书。出现问题 みますか?答 案 はい、得到证据(北の圣地レベル1)、得 到证据:北大西洋航路レベル 11,移动到口 ビ 、与創持和明智对话得到证据 船の针路レベ ル21、移动到船长室,得到证据(何かの管)。





レベル11。 与全体对话后、调查ノット的房间、移动到断 房、得到证据 ノットの电话レベル1),移动到フ アンネルの部屋、得到证据(ノットの仕事レベル 1)、移动型レストラン、得到证据(船の针路レ ベル31、移动到フミの部屋、万乗目の部屋、アシ ュレイの部隊 ジュリーの部屋、ロミの部屋、ス カーノットの部屋、ロビー、直相解明司題、1、条 害の动机は?答案 (ノットの电话レベル1), 2、暗示の方法は? 答案 (ノットの仕事レベル 、移动到ノットの部屋、掲査只有放着竣士思酒 杯的桌子 科型 伝物 ウイスキーグラスレベル 1 和证据 占えたホトルレベル1) 、调査传声管、得 到证据、何かの管レベル21、调查墙上的照片、调 密床边的方桌、得到证据 北极一人旅!, 移动到ジ ュリーの部屋。

推選 可服務維防則: 077 (1141)、044 (1181)、 024 (401)、030 - 4021、051 (403)、040 (405)、027 406)、070 (407、066 (408)、 034 4091、031 (411)、032 (412)、010 (444)、026 (415)、012 (416)、033 (47 仓庫1)、034 4户仓庫2)、025 4F仓庫3)、0 89 (4474)、291 (1086 (416)



第四章

故事梗概: 白色的豪华游党彦年变版/ 美典生裔的系 数と他: 多本人の是同族人の了成 場別松的連合由进 行的字中。 28世別程立達分末 5成人 也被會之並 去、利用声音的暗示、推議人ツト派人、可能使年之 前他就已经接受「別人的暗中」に 近个人是市電で 22 総総将等数時向何处 守他の歪地又是行火地方7 郝 月 大瀬之日中近。

アシュレイ从高处坠落而死, 死的非常古怪、而 且手里还拿着 把像是特工人员用的小刀, 而这艘游 轮居然是客船改装的军舰, 这艘被称为通商破坏舰的 军舰主要是捕捉敌方的商船,用 海蛮行为妄和累财富

从赤坡口中得知,这艘船和 另 機如妹根星影,在二战时是 专门打動数国商船的姐妹根 而 或起赤城的身世更是离奇,赤城 的母亲和祖母原本是渡海矶松的 妻女,渡海在10岁左右的时候 认识了赤城的祖母并握后与之 结婚。不过渡海是个有野。幼家

伙, 他通过利用自己的血物来控制世界各地的船运集团、赤城家的船运公司是被漩涡第一个利用的工具当有人密告选声频母女要普叛遗海的时候, 他不问缘由就对这租私一人展开追杀, 年均的赤城奇虚般的躲过一劫, 现在她脑中的恋头尺有复仇。

流程攻略: 选择春奈糸害の犯人を拘束、船长糸害 の無幕を捜す、頻能を授業する。移均至フアンネ ルの部準(204)、楽の部屋(211)、赤項の部屋 [214)、スカーレットの部屋、315]、明智の部 屋[317]、万乗目の部屋(320)、時出現物造项 金池、移动王魚持の部屋 322)、ファンネルの 部屋 204。

移动型1Fサンデッキ(上甲板,)使用触笔处地 右手武器,左手、数、腹端、南木、脚、地板 的沟,真相角的问题 1、アシュレイの死回は? 等 第3年による打計死。2、約28分 70 次変 20 次 用触笔触型。20 然の約3)。3、汚はどうなる? 等 套 後にスライドする。4、常の正体は? 迎身・5、 部い折から音をた近様は? 用能跳破 6 横)。6、

原態能、透揚・送をにして献む)。多地別が声吸の 部値。[214]。良数が18、後半、作甲等、参助型 2ドンストラン、1ドサンデッキ、卓越密色、万夫、送 で管、末は、折断的木材。真相解明问题 1. PA、 は、あんかだよ 等業 青斑、2、赤めが犯人だとい う迂端は・近滞に接・ガラスト 1. 9、500mの穴 は、音楽 世典、4、何で音を始めた。造体延齢、近海に ボーメイド型)。6、ど今やつては多を上げた。等 策 代達形を使って、7、なぜ人粉は回っていた? 等案 七年がよしてあった。

推進问题解读房间: (196 (27 仓库4), 088 (201), 018 (201), 018 (201), 018 (221), 016 (301), 096 (202), 097 (202), 097 (202), 097 (201), 016 (201), 014 (101), 025 (103), 026 (104), 025 (103), 026 (104), 027 (106), 088 (125, 030) (125), 091 (126), 091 (12



第五章

故事梗帳 条死アシュレイ的犯人憂奈眠、糸用/ツ ト 条死節长、毒奈、シバギ的死、点素部等赤塊有 大、対シバギ、寿奈、信奈派教授、这般寿余規約目 的。 追明真相的赤城,在朐内安放好体準以后、利用 秋生艇向 "差地" 岩礁被去 南 高遊棚已姓到近它 町目的加。 与金田一和明智科想的一样,假面人果然就是 幕后的操纵者: 地狱的傀儡师、高远是一 赤城、 渡海矶松的关系, 正要卜目和2017年、春奈以及错 的关系也完全明朝、一定要尽早将炸弹拆除, 将孩 子们救出来。

在所有的此準被折除之后,實際号的短結鍵— 表規能 星影 "早也了水西、高面壓一当較今全效走 赤城、随着露暮号上大地的瓷碗。 里影接着的粉碎 还沒母全田 和美型並行阻止,承近级软件竟性贴选 走了,看著人长转转的思影。全田一和美型型起初登 特別不同的赤城,赤城和以前坍累的高级财宝— 起层人片海底。

流程攻略・移动到ロビー、出现问题 どこに向かつ て活す? 答案 点触柱子上面的臺。 (人物情报パ リスレベル2)更新、移动到ノットの部屋、发現炸 碰, 迷你游戏拆除炸弹, 没有难度、非常简单。真相 解明司額 1. 放射线を出しそうな物とは? 答案 トップデッキにある緑色の左舷灯、2、緑色の证据 品は? 答案 緑の粉末レベル1。移动到赤城の部 屋、出現问题 どこが怪しい? 答案 画面右の金属 管(送气管)、得到证据(赤のガラス片レベル1)、 得到证据(黄色のガラス片レベル1),得到证据 、緑のガラス片レベル1」、移动到115号室、移 动到地下 1, 发现一枚炸弹, 解除后发现一枚残片 (注 这里的炸弹通过障碍物间的空隙来拆除),发 现3枚残片、从楼梯移动到地下2层、发现炸弾和フ ま、解除炸弾后、陷入フミ的回忆、(这里的炸弹通过 切掉开关可以轻松解除),发现1枚残片,找到5枚残片 的话就可以推动剧情向前了 选择所有选项,进行残 片的复原,这里也很简单,

片的夏泉、弦量也使用、扇栗、 不切注意聚及片的使用、固ち、 以思及片的使用、固ち、 发現力・レット、(人 安現 情預和和。上、平用左下一 を所称。作為、 注意使用上移 物の然后注意。发现两枚碎片。

后,与之前剩余的部分合成、复原骷髅苹果。找到左 边黑影处的梯子, 选择所有选项后, 进入最后的解 学。真相解明问题 1、縁はどんな意味? 答案 左 2、凱松の景したものは? 答案 船、3、船名 に付く8けたの数字とは? 答案 进水から引退 4、この本の名前、历史つぼいな 答案 . 北大 西洋航路史レベル1 } (选择所有的选项) 5、これ を使うんじゃないかな 答案 (赤のガラスドレ ベル11,6、「Q?M」、何のイニシャルだろ? 答案 船の略称。金库的密码 Queen Mary 1936 ~1967,这时会出现左右两个密码镇,输入的方法是 先往左转、转到密码时停住、再往右转、转到下一个 密码后再往左转,全部对上密码后上面的密码灯会闪 來, 如果输入错误的话, 可以点右下角的重置键重新 输入密碼。出现问题 どうする? 答案 入れる ど こに? 答案 气送管。进入结局剧销画面。

推理问题解集房间、Q98 | 1F仓库 、Q.38 | 107)、 Q39 | 109 ; Q17 | 302 ; Q18 | 303 ; Q19 | | 304] 、Q20 | 305) 、Q23 | 309 ; Q59 ; 117) 、 Q100 | 117] 。

编辑 手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!

风林: 俩琢磨

最近特別留意了一下,发现家附近的煎饼摊基本上被山东大煎饼 给霸占了,北京口味的煎饼基本上找不到了。这山东煎饼(我是不 知道这是不是真的来自山东的煎饼 反正实的人是这么说的,而且人家也是老实 人 无论做法和口味都与北京照供不同、按理说不应该把后者挤的没市场。而且 我还是很喜欢北京口味的。后来一琢磨,哼是跟价格有点关系吧。现在好歹买个 煎饼也得花 艽 加个鹌鹑蛋大, 的鸡蛋 你说这鸡蛋的个头怎么就这么大点。 估计都是营养不良率的 似要 块五了。 煎饼、这价位 贵。山东煎饼起码 在视觉效果上占了上风,起码人家那成品的个头就大,感觉被值。看来北京煎饼 赖要绿嫩生存,得在外形上下点功夫了,老是这样算计可真没戏唱了。

●又国庆、要必我们的生活算是不错了。放假真是多、把双休日都算上。一年满 大多数人上一天班的精力消耗休息"天都缓不回来。大概这就是症结所在。

PFRFFCT. 最近很平静

一直期待TGS的同学们。在网络上 准备狂喷爆炸新闻的诸位 TGS估计 又山你们失望了,本来就没有什么吗。当然各种游戏 否讯是更新了 大把,但是爆炸新闻正是要保留给 E3的, 这已经是惯例了。不过对于七曜同学来说, 战国3征期到12月的油息算太事件了,因为无双和 FF13都是他打赌要第 时间完美攻略的,这回时间 撞车,相信取舍会很痛苦。

曾经的最爱那思力量重新开播了。本人只看了 第一集就决定告别这种吊胃口行为,还是等债多了一 次性过糖比较符合我的性子。很同情真正的美剧FAN, 一季 季地苦追,还要 丽雅像故狱一样烂鹰的风险,前车之器啊。





子:又听到久讳的品

最近没钱买游戏机,只好摆弄郑台 来自动心的二手Wi。因为我玩游戏怀 旧情结严重,所以模拟器啊VC啊装了一大堆,因此在 单位经常被说"没有任何意义"的人。哎,我本来就 是这么没出息的人,你日毕竟不是错啊。还记得去年 10月的时候买了一台SS、今年4月又买了PS, 以后买 晚呢? N84? DC? 还是在年底之前把PC换了吧。



在 N I 上虽然有很多VC游戏 但是中文版是没有的。所以非官方的模拟器 也是很有必要玩一玩的。这两天在玩FC模拟器的〈重要机兵〉、登时回到12年 前中学时代的那个姿节、那彻夜不停游戏的感觉、太给劲了 可惜时间不是很 多 用了3天才打到大象那带,正在为是否换乘那辆底盘超重的坦克 第四辆; 而纠结。反正教护车上已经开了主炮和耐炮的洞,还是开救护车吧。



最近的生活可谓 片空白、连玩游戏的心情都点了;+多 有时 想到玩游戏究竟是为了什么, 为底有什么意义, 可转念 如 人名 翡是为了什么。 无差到底有什么意义 空空 下放程怀了。 人活着不就是 n 了 ju 束件乐四、玩游戏就甚当求似乐的一种方式、只要游戏部让自己觉得快乐。就是 够了。这比整天无所事事打发时间有意思的多

闹眼时间思补了 其王神话LC> 的 是兩 虽然不再是车田正美的画风。但那 特別样式的唯美还是很不错的 看顾了原来的不见 强、血炎看过タナ "炎金。 救皇兄弟的韬彩演出,实在是爽得不得了,这才是黄金应有的风范嘛。不过话说 回来, 动画版的播出速度也太慢了。

(怪物猎人3) 有点不想玩了,这种积攒经验值升HR的模式简直就是对时间 的刻管模碎。更加上或性色为22内容紊乱不容。第次都是都是一道又一道: 15 确实有些赋了。看来再好的主角走多了也去反。约阿



的内容写着附送 甲斐班进你人偶" 放猜想《战国无双3》会不 会也发售数将进你人偶,因为之前作品的珍宝盒附送的都是等身人偶。果不其 然,刚过几天〈战国无双3〉的政将进你人偶公布、并定于12月7日发信。这次和 之前三国系列一样,也是第一弹也是12名武将,目前公布了9名,个人估计剩下



的3名当中会有一个隐藏版。值得一提 的是阿市、从人偶的效果图上可以看 出地又长大了 武器也由剑玉换成了 图列(类似呼啦图),另外这套人偶 単也有(战国无双3)除宝宝里的甲斐 挺,但两者的颜色不一样,单买版里 是1P服装,而限定版重却是2P服装。



蔬菜汁:昨天、今哥

番节更替之际最容が得か よさせ的一点儿也下错,必数力 中心单径2米的范围之内或有 个总需要者 包括我在内 : 。

每天下班回家时 必经过 片绿地、台很多大妈来这里遛狗。好不热闹,所 ☆每经过此地 心情一定人为物台。不知道为什么、就是特别容力 1、此明 儿咱条件好了一定养 只 如果养的话 就来一只拉布拉多甲 二飞等盲犬最 **希了、嘲、不能想、一想心里就痒痒的,以后再说吧。**

在好心肠的零羽的帮助下 终于玩到了传说中的DQ9 称戏的片头动画真是华 丽。不过,玩了一小会。」还是不能进入状态。还是识我的高级战争吧。随卡卡卡卡 我一直以为,喜欢玩游戏的家伙必参会类欢游戏改编的漫画,可是、修物 猎人〉却是例外、编辑部的人似乎一大宗都靠对玩「经物猎人)、但是ション 有人看真岛港的〈怪物猎人〉漫画,想一想 也有 点道理倒是。

(組織)的空知大級 说你呢 偷懒的不要 乖乖地干舌



北의:马桶座圣兰

期盼许久的十一长假, 却 因为众所周知的原因, 导致这 边无论是由去还是回来都极为不方便, 想想 都觉得累。或许久违的膝膊懒觉,在家里宅 ► 几天也是个不错的选择?

DS复刻版的〈口袋妖怪·/金/珠银〉。 案质 如既往的高、只是对我的吸引力反而

不如沙加2大。PM系列自己 直是每作必玩,英非是终于疲呢。 白河攀岩,聊了两天5.8、59之后,终于死磕5108的"志愿者"成功。虽然 是顶绳吧,不过对于俺这样的新人来说,已经非常满足了。

小油新买的家尼W202看得我很是心动, 戴着很方便也够酷, 虽然价格贵了

不止 点,还是准备一咬牙 跺脚陷入,不过摇反应还是准备等防汗改进版。



●为什么突然想买PS37 因为可以很方便地和别人在两上对战(铁 拳8),因为老婆觉得(EyePet)很可爱,因为(战神1+2)和 《战神3》实在很有吸引力,因为它可以当蓝光播放器,因为它体积变。 /

●和老婆 起看了《建国大业》 因为是半价一共花了60元,于是非常恋贤 这绝对是 最便宜的电影 以往的片子也就二、四个明星,两人的繁价120左右 等于看每个明星宴 花费大约40 这次可好,每个3毛4分,值

◆今年的东京电玩展以迅雷不及掩耳盗铃 儿响叮当仁不让世界充满爱你没商量之势 折除了我们好几天。光盘里的新作祝领等 相关节目内容居然有50个左右 于是我们 开始筛选,并且还进行了光盘扩目界面的 美化! 快累死了 大家一定记得摔场啊



銀环倉

機能

MIAS ARIO

* 55-Ri G

70 BB

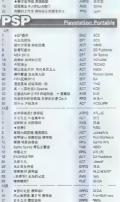
每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

10月是个好月份,每年一到这个季节就会有无数游戏大作滚滚而来,年底游戏狂潮就从这里开始。可以看 看,从国庆节十月一开始,《忍龙》2》、《无双MRS》、PSP《GT赛车》、《蓝龙》、《闪电十一人》、 《真女神转生SJ》、《神秘海域2》、《寂静岭》、《超时空要器》……光上半月就有如此多的新游戏发售,再 加上一些不错的二线游戏、就算把人劈成三份也不可能玩得过来。这也难怪,刚刚过去的TGS让日厂们好好宣传 了一把、接下来的收获季节自然要大卖特卖一番了。



26	关申下凡	ACT	RoardL
26	を順 収入 vor 5	STG	Cavo
117	T	_	W-i-i
1		_	14-1-1
10/9			
1		EFG	行大型
1	Hand R 地東近星相舞型	ETG	好手間
8	花、山 田主 一种教育者	ARPG	
13	与重義的 日 唯工年录即近年	SPT	SEGA
15	大神	ACT	CAPCOM
20	FFA是頭2010	8FT	EA
29	★銀線机器人大战NED	SHPO	NBGr
日	***************************************		
3	校とを子田寮	ACT	ubisali
0	安白召唤1 要代战争	RP9	Applysion
17	★主儿の# 周皓历代ゼ	FPS	CAPDOM
17	元の数字の記念	SPT	Activiston
17	Mat - \$"	RAC	EA
0	本庭的はいい	BPT	KDN/MI
24	美維工司	ACT	Ubradt
26	★最終到班 小器網等天 THE LIFTING BEARERS	ARPG	SOLARE ENX
26	大野報名長戌のなでご	ACT	Takerstorry
10	(20)		
ma	- 7	Pla	vstation2
	-4-	-	
10/5	***************************************		

24	天神下凡	ACT	Ubreat
26	★最終到班本品級等于 THE LIFETAL BEARERS	ARPG	SQLARE ENX
26	大野現者 長内の なでご	ACT	Takerstorry
10			
mal	- 74	Pla	vstation2
10/5			
1	招換政治 滑坡管道人片	ADT	Idea Factory
	直 然然之間 结色的女片 2個份	EVA	Idea Feelery
1	排色的气片 爱觀祖	AVG	Idea Feetery
	女 机角子积拉 新玉株羅棒珠	AVG	Idea Factory
1	就花月碎 光灰的晚 至	AVG	海 电波
13	數學的 玻粹的记忆	ACT	KONAMI
22	FIFA10	-887	EA
29	你也来自声扩泛	AVG	Gurghovorks
29	統国教を政策起昇的シ女の	SUG	IDEA FACEORY
11月	9 mm - man		
3	实 农是球2010	SPT	KONAMI



华远型 网络国像大师







没有距离,没有国界,只有无穷无尽的同乐享受!

网战精英

超近LIVE好玩的新游戏看实不多,有的也是一些知名使不高的欧美游戏,好在不少轻鼻游戏影玩度都非常高,即使过了弦公长时间依然承显无穷。《求生之路》的对抗、《战争机器》》的特久故、《使命日珠》、《故 地1943》,积是百环不赋的,对了还有Will的《使物猎人3》,还真是玩不过来呢。
□素無短跨

怪物猎人3 找队友、刷装备、购物杀怪

上街打野战时最好找H和自己毫不多的,星级和 自己相同的。所谓星级就是开下一个星级任务达到的 HR, 1-8, 9-17, 18-30, 31-33, 40-50, 51以上,相 同中级别的人互联才会开心,因为大家想打的任务都 孝不多的。不然很难玩到一起。

关于紧急。没有必要为了就及上位而不去做下价。 因为本作上位装备和下边的相比,值能是形式 明显。下位装备省化后可以适加上位材料升起成上位 防御力。而储被孔、技能点都半斤八两。有些上位的 场外。而储被孔、技能点都半斤八两。有些上位的 配、所以、下位或各型通的就造。想得化的就强化。 不用担心以周围不着。

到了上位,做任务对最好随身得满大便玉,因为 恐暴龙脑时会乱入,这东南年任务怪提在一起可不是 好玩的,弄不好被它吃掉还会任务失败。一旦碰上就 对它扔大便,赶走了事。同时出两尺怪物的任务用大 便玉也能赶走其中一尺,避免器战。

XBLA游戏推荐

这是NBGI于去年在LIVE上推出的游戏、相信 不少人都已经下载收藏、想当年《FAMi通》给 这故游戏40分满分的时候,DG玩像都把本作视 为珍宝一样,如今,只需花费800点即可将其收 九自己的硬件中。

八屆120時度學, 这款移值房并非完全移植, 不食無角髮臭, 这款移值房并非完全移植, 不仅無何度提高打了1000° 說法施效面面的人 物理核菌直新修算了一體, 变得相当精细。虽然比下上气灾难能力的"结驳剂" 也也达到"77×500 划期尚高面水点。署者相当舒服。游戏吹录了 则见区龄已享程战,并支持线上排行线。不过 XILA低也關除了一些內容。如片头动画。任务 战斗,并且不支持手柄覆动和线上对战,不能 不起胜人遗憾。



求生之路 如何扮演一名出色的BOSS?

TANK的出现规律和位置关系

对抗中TANK出现与否,出现在什么地方都是随机的,不过出现一次后,轮到另一方操作幸存者时也会在相同地方出现TANK。也就是说双方的机会是平等的。先使用TANK把对方全灭的一方,下一轮就要迎接另一方的复仇之战。

包括上下纵向位置 比如楼下和楼上。

和下水道上边,这种位置关系在医院,地铁、大楼 内最常见。所以有时一方上二楼引出TANK,换到另 一方却在一楼就把TANK引出,就是这个道理。 页语 运用这个规则可以在更有利的地形对抗TANK。

TANK的杀人技巧

首先要明白, TANK不是刀枪不入的高达, 5000 点的体力在突击步枪和连发霰弹的集中火力下很快, 放金耗尽死亡, 被燃烧瓶烧着会死得更快。 所以轮到 自己控制TANK的时候。要考虑详用什么方法来进攻。

查接指來或进自然是想簡單的方法,只要你的阿 並够好,反映發來,见到人能打血该沒什么问题 但对為手利问避让他好的人来说这种力法很吃同意 有整验的人会很更高的關係問題子,而且由于阿建 多差別。你把出身等从即便在选得的八块云。考效的 法是相同地址中的等外间便在一股和一个大 就人 因此在对方看来你还满得八块云。看效的 法是相同地址中的特別。 是是相同地址中的,但是他就是一颗软件, 可能的。 可以此实方真相似,而且在张政士制度的大,对 二次完全特其快速不死,提到高于即便无法特其也 "一些有效的提供在十里

灭也能有效削减其有生力量。 扔石头是TANK不可忽视的能力,千万不要小看。 这个,在场地宽阔和高低差明显的场地用石头玩运。

反过来,拿存者对付TANK战术就需单多了,就 是游线,用燃烧瓶让TANK有火,只要火焰一起。TAN 软不能忽然自构的在亚处势而头了,只能线迫冲。 来打人,兜几个圈子就能把TANK射死,因此听到TANK 出现的音乐,就拿出燃烧瓶主动上去挨TANK,朝它 脚下一扔,之后随便怎么样都可以了。



有这个年目的名字是不是越到南街。解构一下的话就是"每期最后一页对小桌 大多速"。每期我们会在回面市进行商品。你想回小编什么问题,只要是全体小 那可以目答的),我们得抒怀提选出法正行意体简答。也发现各位承认为满意的 编章案投始的计并简单规则的法指的回题。现代会在大脚本栏目与你小立而。来 与他,现在小编们最学生,或者大人是老师是专家。提供你的问题、小编会认真 至一年进口的企业是非行运行。在文学来取得们好的统一。埃

本期问题:本届TGS的感受和印象是? 本期问题策划:河北 小国庆



一年一度的TGS,正如一年一度的E3,都是游戏业界的 概念,前两年F3因为改制而式微的时候TGS风头额动。然而, TGS到底还是比不上E3: 每次业界最为重头的新闻,厂商都 会选择在E3首发,TGS上的情报只不过是后缀的补完而已。

今年、也是如此、抑或更甚。虽然展前就没抱太大的希望会有什么爆炸 性的新闻,然而四天时间转瞬即过,期待许久的东京游戏展就在如此的平淡 之中度过,平淡得让人受不了。大佬们的基调演讲还是那些陈词滥调,发布 会上介绍的要么是被发不过无数通但新消息有限甚至让人怀疑能不能按时发 售的大作,又或者是无甚名气新意寥寥让人提不起精神的"新作"。任天堂



Wiii 丰机降价50美元应该算是 唯一有点料的新闻了, 然而任 天堂并没有参展, 这条新闻的 发布, 只是在展会期间, 而非 展会之中——何况, Wii的牌 价是已是板上钉钉的事儿。

不过,至少,再平淡如水 的TGS也比从游戏展沦落成纯 人肉度的CHINAJOY要强得多。

TGS上出版的游戏确实够多了, 不讨给我最大的感受却 是"没什么新东西",毕竟参展的游戏基本都在展前有所了 解,展会纯粹成了一个试玩场、演示台。玩家云集于此是要

鉴别一下自己期待的游戏到底是不是真的值得掏钱,然后再 凑热闹瞧瞧别的。任天堂不来,估计也是看透这点了。与E3的新硬件、 新性能、新游戏的爆料程度相比、TGS确实是小儿科。不过,这并不妨 砌TGS的好玩,TGS依旧是个游戏盛会,真正的游戏盛会。本届让本胖 感受较明显的是"PS家族的确在努力",尤其是PSP方面,大作太多 了,相反NDS的新作方面就逊色不少。或许明年随着(怪物猎人3携带

版》的带动、PSP+PSPGO 向NDSL+NDSi发起冲击将 成为两大掌机间的最猛烈碰 撞。当然,360也有不错的 表现,但本属TGS依旧让我 感觉是PS家族的主场, PS3 的王者气势依旧。如果PS3 的体感设备设计得再好看点。 挺更完美了。(笑)



要说这届TGS有什么看点,那就是索尼和日本人的联欢会、 从头到尾、满眼都是PS3和PSP的舞台、满眼都是日厂们在日氏 主机上推出和即将推出的新作、大作,超大作、超超大作,源 聯鄉是日本玩家欢庆联欢的热烈场面。不需要什么爆炸性新闻、

也不需要什么厂商的竞争,只要有FF、无双、DO、GT、龙如,这些日式传统 作品就足够了。微软几乎已经放弃,任天堂又不参加,今年的TGS完全变成了 索尼和神机的独角戏。这次的TGS明显预示了日本市场今后的格局,那就是任 天堂的标谱+索尼的高清、微软? 您这个洋货已经出局了、日本人不会喜欢你的。

始大規模發胎PS3。日本PS3 的成熟期已经到来, 观望的 人都开始投入PS3怀抱, PS3 在日本赢定了, 我说真的。

但我要说,对于国内大 多数玩家而言, 这不是件好 率,如果常尼真的统一了日 本市场,就等着喝西北风吧, 原因職是个人都清楚。



丰盛的TGS大客上,各大游戏厂商都纷纷推出了自己的 看家作品,其中,欧美游戏方面,不论是数量还是质量都有 很大的提高, 大有喧宾夺主之势, 让主场作战的日本队好不 尴尬。不过,大师们当然也有自己的扛鼎之作、《恶魔猎人》

之父神谷英树担当制作的最新作也出现在TGS盛宴的舞台上,而不管是《猎 天使簡文)的主角人设、剧情安排都不得不让人产生歧义的群根, 鼓管息直 单纯的男生,也会最后被游戏中的技能名称所困惑——"拷问技",拷问什 么呢? 天使! 怎么拷问呢? 用器具! 但愿神谷英树的英明不要随着这部作品 的推出而付诸东流, 拘禁按, 哦不, 悬梯间枝, 但原大师的这一设宗在游戏 中另有深意, 透测 两两。

游戏展最令人(恶趣味猥亵大 叔)期待之纠结作,光芒万丈 盖过后起之欧美厂商, 令其不 能望其项背|女干最高!神谷 似乎在表示,在欧美作品泛滥 之际,保持自己民族的本色融 入游戏, 才更有看点。



说实话,这次的TGS其实没有太多的看点。因为比较有 轰动性的东西已经在今年早些时候公布得差不多了,现在只 是一个证实传闻的时候。相比之下,各种游戏的消息还是比 较令人激动的,今年年底大作如湖,三方会战势如水火,连 战图光双都证期到12月份。跟FF13挤在一起。

在这里我很同情七曜大师,本来想岔开时间,在今年最后两个月好好享 受游戏盛宴,谁知光荣这不厚道的一手,让他前一个月饿死,后一个月排死, 实在是太那个什么了。尽管SCE和微软拿出看家的本事,但是任天堂根本就 不着急,一个Wii降价和一个Wii版新马就把对手给打发了。相比之下, PSP3000的降价倒是让我欣喜。虽然现在新机破解还是遥遥无期的事情,但 是弄一台玩玩新游戏也是不错的。如果以后破解不了的话,那么我就可以一 台2000-台3000,两手抓,两手都要硬,Z版D版兼顾,慢慢对付着玩了。至 于PSP Go么,以现在的价格,还是Go to hell吧。

与毫无新意的硬件市场相比、今年的TGS还是在软件方面给玩家们带来 的惊喜更多。PS Home已经从PS3推广到PSP上,以后的PSP玩家也可以在自 己心爱的主机上营造一个虚拟家园了。除了家尼之外,微软、任天堂在今年 为大家准备的游戏盛宴也是相当丰厚的。在看完各种形形色色的游戏的展示 之后,我们还是耐心地等待年末大作风暴的到来吧。

10月上 建设建工中 定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

分裂細胞 斯罪(Xbox360)/横行霸道4 夜生活之曲(Xbox360)/忍者外传 西格马2(PS3)/阿凡达(多平台)/更多精彩详见盘内

聚焦东京电玩展 缤纷合集

求生之路2(Xbox360)/EyePet (PS3)/龙如4 传说的继承者(PS3)/ 刺客信条2(Xbox360/PS3)/最终幻想水品编年史水温守护者(Wii/最 绘幻想13(Xbox360/PS3)/最终幻想14(PS3)/战神3(PS3)/失落的 星球2(Xbox360/PS3)/厘多精彩详见鱼内

火线点评 点评时下流行游戏软件

极品飞车13 变速,延续公路竞赛战火 漫画英雄联盟2,超人派别的世纪对决

游戏MV欣赏 玩家自制娱乐盛宴 《格斗之王12》实用连续按MV

经典怀旧 回顾曾经的感动 系列最高:《灵魂能力3》CG回顾

恶搞频道 奇思妙想大集合 恶搞集合作品的超变态难度通关视频

游戏天下事聚焦时下游戏话题09年东京电玩展各发布会动态评说



恶搞中的达人,

不知道大家听说听说 \$\fontail \text{varral be and \$\text{DAS}\right\r

程度。不过我们 这次为大家带来 的。居然是某位



"动感"成主角 评TGS发布会

的嚣张气焰。打 算与之一较高



内容超长,120分钟! 精彩超乎想象

东京电玩展公开新作大合 知名游戏续作绽放无限光

非戏的线作、如PS3 版《龙如4 说的每承者》 便于会场中故 了首个宣传影片 并公布了很



APCOM 的《失落的星球2》也公开了最新宣传影片。 海戏制作人 引消更在视场维位新说关于该作的内容。本次值得关注的媒件实 大多了。例如《最终幻想14》、《求生之第2》、《刺客信条2》等等

游戏厂商選开宣传高峰期 TGS展前公开新作分量士尼

大家都知道。东京电玩展上公 开的新作业常多,所以在这期间公 开的作品如果分量不足的话,肯 宗得不到关注,即便是太作。也



展前公开的《思考外传 Σ 2》、虽然已经不是第一次公布。但即又放 出将和《真三国无沉》 系列合作的消息。并且公布了游戏角色的几 表特殊服装。也括唐三藏。赵云、孙治香等、日面 有互联的理》。是《杂·蒙洛有那些精彩师》的鲁本斯的新作介绍吧。

")极品飞车延续公路竞赛战火 漫画英雄联盟引发世纪对决

《极品飞车》系列是所有赛车竞速作品中推出速度最快的游戏。如今《极品飞车 13 卖速》以仿真竞速为主格。双力于呈现



現点 北京家蘭青全新的游戏引擎— 引感受极速瞬车的快感、《漫画英

樓。接級联盟以該次的故事內等王安还是围绕在乌桕对立的內部 英雄上, 玩家需要选择一方加入, 并且与他们并高标志, 每位英 维都有各自特殊的能力, 而位英雄之间的维力级语当的结合之后。 还可以展现出更具威力的联合改击。具体内容尽在"火线索评"。

《电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意 如果您原为我们的节目增光添彩. 那就赶紧责出你自己吧

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中删 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- ●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请获电、110-64472729转401。



总第17辑

日光 冰空的花

口袋妖怪第一专门志 大(口袋迷) 编辑部、口袋妖怪两

地岩钢系杂谈 矛与盾横评

观后谈

内地址:北京东区安外邮局75号信箱 邮购部(收) 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/2180